



**You have downloaded a document from
RE-BUS
repository of the University of Silesia in Katowice**

Title: Fotografia jako przestrzeń kulturowa : obraz - media - autor

Author: Janusz Musiał

Citation style: Musiał Janusz. (2008). Fotografia jako przestrzeń kulturowa : obraz - media - autor. Praca doktorska. Katowice : Uniwersytet Śląski

© Korzystanie z tego materiału jest możliwe zgodnie z właściwymi przepisami o dozwolonym użytku lub o innych wyjątkach przewidzianych w przepisach prawa, a korzystanie w szerszym zakresie wymaga uzyskania zgody uprawnionego.



UNIWERSYTET ŚLĄSKI
W KATOWICACH



Biblioteka
Uniwersytetu Śląskiego



Ministerstwo Nauki
i Szkolnictwa Wyższego

UNIwersYTET ŚLĄSKI W KATOWICACH
WYDZIAŁ FILOLOGICZNY
INSTYTUT NAUK O KULTURZE
ZAKŁAD FILMOZNAWSTWA I WIEDZY O MEDIACH

Janusz Musiał

FOTOGRAFIA JAKO PRZESTRZEŃ KULTUROWA.

OBRAZ – MEDIA – AUTOR

Praca doktorska napisana pod kierunkiem
Prof. zw. dr. hab. Andrzeja Gwoźdźcia

Katowice 2008

Spis treści

Wstęp.....	3
Rozdział I.....	10
Człowiek pośród obrazów	
1. Percepcja świata w obrazach.....	11
2. Obrazy analogie i obrazy symulacje	21
3. Transformacje statusu i funkcji obrazów.....	29
4. Obrazy-interfejsy, narzędzia nawigacji i eksploracji.....	30
5. Ekrany świetlnych iluzji i estetyka niematerialności.....	39
Rozdział II.....	45
Fotografia w obliczu hybrydyzacji mediów	
1. Obrazy natury - ślady realności i światła.....	47
2. Komputer - metamedium cyfrowych widzialności	59
3. Hybrydyzacja mediów - przemiany kultury wizualnej początku XXI wieku.....	67
4. Fotografia między mediami.....	78
Rozdział III.....	97
Autor między mediami	
1. Człowiek z aparatem.....	98
2. Przemiany sposobu percepcji obrazów w kontekście mediów cyfrowych.....	104
3. Autorstwo przez wybór - strategie artystyczne czasów mediów cyfrowych.....	109
4. Człowiek z komputerem.....	119
Aneks.....	128
Część praktyczna – projekt wystawy intermedialnej	
1. Scenariusz wystawy.....	129
2. Wizualizacja poszczególnych części ekspozycji.....	135
Podsumowanie.....	141
Bibliografia.....	156
Spis ilustracji.....	164
Załączniki	165
- Interaktywna wersja pracy – płyta CD	
- Projekt intermedialnej ekspozycji inspirowanej treścią pracy – płyta CD	

WSTEP

Każda epoka charakteryzuje się formami obrazowania wynikającymi z aktualnych poszukiwań twórczych, rozwoju i pojawiania się nowych technologii tworzenia oraz przekazu obrazów. W konsekwencji rozwoju mediów poszczególne technologie obrazowania kształtują one nowy typ zachowań odbiorczych społeczeństw oraz wpływają na nowy porządek widzenia. W przeszłości obrazy wzbudzały respekt, kontrolowały religijną i społeczną rzeczywistość, jako autorytety kształtowały zbiorową świadomość, stanowiły analogie i odniesienia do świata realnego lub ilustrowały sferę wyobraźni autora. W ostatniej dekadzie nastąpił dynamiczny rozwój technik i technologii kreowania, przetwarzania oraz transmisji obrazów. Oprócz obrazów symbolicznych (malarstwo, rzeźba), obrazów mimetycznych (fotografia, kino, telewizja) coraz częściej mamy do czynienia z obrazami generowanymi komputerowo, które pozwalają mówić o istnieniu syntetycznych przestrzeni wizualnych.

Aktualnie nasza egzystencja rozgrywa się pomiędzy przestrzeniami świata realnego oraz iluzjonistycznymi, wirtualnymi środowiskami tworzonymi przez media. Funkcjonujemy w pejzażu, który można określić stanem medialnych widzialności. Stan ów rozgrywa się na styku dwóch światów: pomiędzy uniwersum obrazów analogii i symulacji, iluzorycznymi odwzorowaniami świata realnego i syntetycznym realizmem symulacji kreacji maszyny. Aktualnie paradygmat wizualności określa nasz sposób myślenia o rzeczywistości, a zmysł wzroku jest podstawowym źródłem informacji, natomiast obrazy to jedne z najstarszych form świadomości ludzkiej, jako dwuwymiarowe, wizualne symbole od wieków stanowiące mediacje pomiędzy światem a człowiekiem. Obok osiągnięć nauki i techniki zaświadczać o dziedzictwie kulturowym człowieka, są źródłem wiedzy o przeszłości, natomiast komunikacja wizualna to naczelną kategorię poznawczą współczesności.

W drugiej połowie XX wieku dynamiczny rozwój mediów obrazowania technicznego spowodował, że era komunikatów materialnych, opartych na obrazach symbolicznych oraz piśmie, ustąpiła miejsca komunikatom i przekazom w głównej mierze opartym na obrazach mechaniczno-optycznych, a w dalszej perspektywie obrazach – niematerialnych sygnałach, projekcjach światła. Obrazy techniczne, określane mianem „posthistorycznych”, z założenia posiadają charakter obiektywny, podczas gdy tradycyjne obrazy „prehistoryczne” (rysunek, grafika, malarstwo) ze swej natury posiadają charakter symboliczny. Obrazy techniczne w postaci fotografii, filmu, przekazów telewizyjnych czy projektów multimedialnych ułożonych w sieci Internet

(dostępnych on-line) lub na płytach CD/DVD (dostępnych off-line) obecnie coraz częściej przyjmują format zapisu cyfrowego i odgrywają decydującą rolę w kształtowaniu światopoglądu człowieka XXI wieku. Na skutek ewolucji form komunikowania mamy obecnie do czynienia z nowym, bardzo ważnym aspektem tego rodzaju przekazów, jakim jest ich interaktywność, tzn. czynny (aktywny) udział odbiorcy w procesie komunikacji, który wymaga ukształtowania na nowo wrażliwości, wyobraźni obrazowej oraz nowego rodzaju zachowań odbiorcy. W kontekście dynamicznej transformacji mediów oraz stanu, który można określić mianem cyfrowych widzialności, forma, status oraz funkcje pełnione przez komunikaty wizualne ulegają istotnym przeobrażeniom.

Celem pracy jest przybliżenie problematyki dotyczącej ewolucji formy i treści obrazu technicznego, przyjmując założenie, iż technologie cyfrowe wywołują rewolucyjne transformacje w przestrzeni mediów obrazowania optyczno-mechanicznego, w sposobie percepcji świata oraz w sposobie uczestnictwa we współczesnej kulturze wizualnej. W pracy podjęto próbę odpowiedzi na pytania dotyczące przemian pejzażu współczesnej kultury wizualnej – tego, jak techniki i technologie informatyczne, nowe media cyfrowe wpływają na formę i funkcje obrazów technicznych – a w szczególności na medium fotografii, status autora i stosowane strategie artystyczne.

Na przykładzie medium fotografii rozprawa podejmuje próbę:

- Analizy kondycji uniwersum obrazów technicznych oraz współczesnych przestrzeni ikonosfery początku XXI wieku, która jest kształtowana przez obrazy analogie oraz obrazy symulakra.
- Charakterystyki przemian zachodzących w kulturze wizualnej oraz opisu konsekwencji wzajemnych relacji pomiędzy mediami analogowymi i mediami cyfrowymi, które kształtują ulegający dynamicznym przemianom pejzaż kultury współczesnej.
- Opisu transformacji będących konsekwencją rewolucji cyfrowej, które przenikają do każdej niemalże sfery kultury i sztuki, dotyczą statusu ontologicznego mediów, funkcji, formy, roli i znaczenia obrazów, praktyk artystycznych, modelu komunikacyjnego, statusu widza i procesu percepcji komunikatów audiowizualnych.
- Charakterystyki pejzażu współczesnej kultury, przybliżenia problemów dotyczących szeregu przemian będących konsekwencją cyfrowej transformacji i procesów integracji

mediów, charakterystycznych pojęć i cech w rodzaju multimedialności i niematerialności tekstów kultury oraz problematyki interaktywności. Opisano w niej transformacje, które z niezwykłą mocą oddziałują na zestaw pojęć i zjawisk wpisujących się w kształt współczesnej kultury, wizualne środowiska będące konsekwencją stanów dominacji cyfrowych widzialności.

Rozdział I pracy podejmuje próbę odpowiedzi na pytanie – jakim przemianom podlega aktualnie przestrzeń otaczającej nas ikonosfery, status i funkcje obrazów? Ma on charakter wprowadzenia – zarysu obecnej sytuacji kultury wizualnej, zawiera próbę odpowiedzi na szereg pytań dotyczących specyfiki i przemian pejzażu współczesnej kultury wizualnej w kontekście mediów cyfrowych i procesów digitalizacji. Opisano w nim proces widzenia i jego uwarunkowania. Scharakteryzowano pojęcia oraz cechy obrazów analogowych i obrazów cyfrowych, zjawiska wizualnego iluzjonizmu oraz realizmu syntetycznego. Prześladowano ewolucję formy obrazu: od materialnych i trwałych obrazów symbolicznych (artefakty wyrażające określone idee i intencje autorów), przez materialne obrazy mechaniczno-optycznej rejestracji (obiektywne dokumenty fragmentów otaczającego świata), do immaterialnych, efemerycznych pulsacji światła na ekranach monitorów i wyświetlaczy. Dokonano analizy ewolucji funkcji pełnionych przez obrazy od symbolicznych śladów świata myśli i wyobraźni, przez mechaniczne i realistyczne odbicia świata realnego, do obrazów interfejsów – narzędzi. Nakreślono ewolucję formy i pełnionych przez obrazy funkcji: od mentalnej wędrówki do miejsc prezentowanych, do interfejsu człowiek-maszyna-dane, który umożliwia nawigację, eksplorację i wpływanie na inne obiekty medialne, a pośrednio na rzeczywistość.

Rozdział II pracy podejmuje próbę odpowiedzi na pytanie – jakim przemianom ulega medium fotografii w kontekście mediów cyfrowych? Wprowadza do problematyki dotyczącej medium fotografii, zagadnień dotyczących obrazowania analogowego. W rozdziale opisano genezę i cechy charakterystyczne medium fotografii oraz mediów obrazowania mechanicznego, które od wielu dekad w niezwykle sugestywny sposób kształtują pejzaż kultury wizualnej. Ponadto przybliżono w nim wpływ transformacji cyfrowej na medium fotografii, konsekwencje komputeryzacji kultury współczesnej, reprezentacji numerycznej wszelkich tekstów kultury. Przedstawiono fenomen multimedialnych systemów komputerowych, które umożliwiają generowanie i transformowanie obrazów oraz nadawanie szeregu cech i funkcji w rodzaju wirtualności, intermedialności, interaktywności, nawigacji i immersji. Opisano

intermedialne relacje fotografii z innymi mediami oraz przybliżono koncepcję fotografii autonomicznej – postmedialnej. Zaktualizowano przedmiot odniesienia fotografii oraz strategie artystyczne w kontekście cyfrowych mediów i procesów digitalizacji kultury.

Rozdział III pracy podejmuje próbę odpowiedzi na pytanie – jakim przemianom ulega status autora i strategia artystyczna na przykładzie fotografii i mediów cyfrowych? Opisuje przemiany percepcji komunikatów wizualnych w kontekście mediów cyfrowych oraz transformacje, jakim ulega status autora – fotografa między mediami i strategią artystycznej ekspresji. Przybliżono w nim modele powstałe w konsekwencji postępujących procesów integracji mediów, charakteryzujące się nieskończonymi możliwościami interakcji i nawigacji. Zaprojektowane w ten sposób intermedialne syntetyczne przestrzenie stają się coraz bardziej sugestywną alternatywą w naszym realnym życiu, a uwikłany w system wzajemnych relacji i powiązań pomiędzy elementami medialnymi widz staje się odbiorcą, użytkownikiem, a w efekcie współtwórcą dzieła. W ramach strategii artystycznej mamy do czynienia z tworzeniem nowych obrazów oraz operowaniem na materiałach istniejących. Stosowane są strategie odwołujące się do uprzednio istniejących tekstów, techniki w rodzaju miksazu, kolażu, brikolażu i remiksu. W efekcie obcujemy z szeregiem cytatów, modyfikacji i wariantów istniejących wcześniej kulturowych tekstów.

Aneks stanowi część praktyczną pracy i jest przykładem audiowizualnego opracowania wybranych zagadnień omawianych w rozdziałach I-III. Zawiera scenariusz oraz wizualizacje poszczególnych części intermedialnej wystawy ilustrującej przemiany współczesnej kultury widzenia – statusu i funkcji obrazu, autora oraz praktyk twórczych na przykładzie medium fotografii. W oparciu o strategię artystycznej ekspresji polegające na: tworzeniu obrazów – reprezentacji świata realnego oraz przestrzeni wirtualnych, wyborze istniejących utworów i stosowaniu cytatów, dokonywaniu zabiegów polegających na modyfikacjach i wariantach w odniesieniu do materiałów własnych oraz cytowanych, prac wykonanych w ramach strategii fotografii postmedialnej oraz stosowaniu symultanicznej transmisji obrazu – sygnału na odległość została ukształtowana wielomedialna przestrzeń umożliwiająca zanurzenie się i wejście w interaktywną relację z multimedialnym środowiskiem, które ilustruje ewolucję obrazowania technicznego na przykładzie medium fotografii oraz mediów pochodnych. Widz wystawy zostaje uwikłany w system integrujący obrazy materialne i wirtualne, analogowe i cyfrowe, statyczne i dynamiczne, obrazy interfejsy i narzędzia interakcji, stopniowo wchodzi w dialog z systemem poszczególnych elementów tworzących szereg

kontekstów, relacji i odniesień, staje się aktywnym uczestnikiem, ulega zjawisku nawigacji oraz immersji w układzie zaprojektowanym przez autora.

Nasze życie jest wpisane w szeroki kontekst przemian zachodzących w sferze środowisk medialnych, powstających jako konsekwencje dialogu pomiędzy technologiami analogowymi a cyfrowymi, energiami czasu przeszłego i teraźniejszego, strategią twórczą i postawą odbiorczą, estetyką a percepcją. Dialogu, którego aktualny kształt wynika z procesów kształtowanych w przeszłości i teraźniejszości.

W ostatniej dekadzie kultura współczesna oraz media ulegają daleko idącym transformacjom, które kształtują nowe paradygmaty obrazowania oraz uczestniczenia w kulturze. Obyczajowość, style architektoniczne, design, język i człowiek – wszystko ulega przemianom w następstwie rewolucji technologicznej, politycznej, gospodarczej, społecznej i artystycznej. Procesy konwergencji mediów, hybrydyzacji przestrzeni środowisk medialnych w obszarze kultury audiowizualnej na nowo definiują szereg pojęć: obrazu, medium, autora, dzieła, procesów percepcji, narracji czy modelu komunikacji. Równocześnie zachodzą przemiany w obrębie języka, jakim posługuje się społeczeństwo. Stanowi on odbicie rytmu współczesnego życia, staje się wypadkową wielu przemian zachodzących w technologiach informatycznych, komunikacyjnych i w przestrzeniach mediów. Język przyjmuje formę hybrydy wielu języków, ukształtowanej na przecięciu wielu środowisk medialnych i technologii. Jego nowa forma i treść są konstruowane z reguł, praw, kanonów i gramatyk, które przenikają z rozmaitych dziedzin życia i technosfery.

Cyfrowy świat, który z określonej perspektywy poznawczej i z odpowiedniego dystansu wydaje się jednorodny i homogeniczny, w istocie takim nie jest. Okazuje się nieciągły, zbudowany z niejednorodnych stanów opozycji binarnych, bitów i pikseli. Na bazie najmniejszych części składowych tworzony jest obraz współczesnego medialnego świata, który składa się z mozaiki – tekstów, obrazów i dźwięków. Stanowi konglomerat przenikających się języków, stylów, form, programowych algorytmów, struktur kodu binarnego tworzącego wirtualne przestrzenie cyfrowe. To informacyjny chaos, w którym odbywa się bezustanna transmisja danych z zawrotną prędkością – obcujemy z różnymi informacjami, różnymi tekstami kultury, bezustannie przemieszczamy się w przestrzeni i w czasie, pomiędzy danymi. W następstwie funkcjonowania i przełączania się pomiędzy różnymi światami wirtualnymi i światem realnym, projekcjami świadomości i podświadomości, informacjami czerpanymi ze

świata jawy i snu doświadczamy szeregu doznań napływających z wielu różnych źródeł.

Taka też jest forma i treść niniejszej pracy, która stara się zilustrować i nakreślić obraz oraz zdiagnozować kondycję współczesnej kultury wizualnej, medium fotografii i status autora – fotografa między mediami. W codziennym życiu posługujemy się kodem językowym nierzadko pełnym opozycji i nieciągłości oraz niejednorodnych stylistyk. Ten stan znajduje odbicie w sposobie prowadzenia niniejszej narracji przez przestrzenie obrazów analogowych i cyfrowych, uniwersum obrazów technicznych, fotografii. Obrazy wchodzące dziś w relacje z mediami cyfrowymi, tworzą w efekcie metamorfozy dawnych mediów i wielomedialne, interaktywne środowiska wirtualne. Styl i forma odwołują się często do logiki i struktury bazy danych, procesów przełączania się pomiędzy różnymi rodzajami danych, pisanych za pomocą różnych mediów, przez co chronologiczna i linearna narracja bywa niejednorodna i zaburzana, co może nasuwać skojarzenia z efektem staccato w muzyce.

Do niniejszej pracy została załączona również jej interaktywna wersja elektroniczna w postaci płyty CD oraz projekt intermedialnej wystawy inspirowanej treścią pracy (płyta CD).

ROZDZIAŁ I

CZŁOWIEK POŚRÓD OBRAZÓW

Obrazy – wizualne komunikaty będące przykładem mediacji pomiędzy człowiekiem a światem, dawne materialne i trwałe ślady inspirowane światem natury i technokultury oraz wyobraźni człowieka aktualnie stają się efemerycznymi pulsacjami światła. Miejsce dawnego procesu naśladowania (mimesis) coraz częściej zajmują procesy kreowania sztucznych przestrzeni wizualnych (simulacrum). Mamy do czynienia ze zjawiskami wizualnego iluzjonizmu otrzymywanymi na drodze mechaniczno-optycznej rejestracji lub generowania przez komputer syntetycznych środowisk wizualnych. Dawne formy materialnych i trwałych obrazów symbolicznych (artefakty wyrażające określone idee i intencje autorów) oraz materialne obrazy technicznej rejestracji (obiektywne dokumenty fragmentów otaczającego świata) są zastępowane immaterialnymi i efemerycznymi pulsacjami światła na ekranach monitorów i wyświetlaczy (obiektywnych wizualizacji świata realnego lub przestrzeni kreacji wyobraźni człowieka i maszyny).

Współcześnie obrazy coraz częściej przyjmują postać wirtualnych powierzchni cyfrowych danych, charakteryzują się zmienną estetyką, niematerialnością, efemerycznością i taktylnością. Jako interfejsy oczekują na naszą aktywność i działanie, w wyniku którego umożliwiają wędrówkę w obrębie struktury ukształtowanej jako interaktywna sieć wzajemnych relacji i powiązań pomiędzy poszczególnymi elementami. Obrazy – symboliczne ślady świata myśli i wyobraźni oraz mechaniczne i realistyczne odbicia świata realnego, coraz częściej pełnią funkcje obrazów interfejsów – narzędzi nawigacji, eksploracji i oddziaływania na inne elementy świata wirtualnego lub realnego.

1. Percepcja świata w obrazach

Świat zewnętrzny, który spostrzega człowiek, można scharakteryzować w dwóch kategoriach: obrazów i słów. Obrazy i słowa są jednymi z podstawowych kodów używanych w reprezentacjach poznawczych oraz w komunikacji międzyludzkiej. Jako obrazy odbieramy wszystko to, co działa bezpośrednio na narządy zmysłów, natomiast słowa są symbolami podniet, które zastępują je w percepcji. Nasz świat wewnętrzny, przejawiający się w postaci wspomnień, myśli, marzeń zawiera składniki werbalne oraz

obrazowe. W procesach myślenia operujemy informacjami, które mają formę słowną, oraz elementami wizualnymi.

Związek pomiędzy obrazem a przedmiotem odniesienia ma charakter naturalny, znaki obrazowe są bowiem zwykle podobne do rzeczy oznaczanej. Według Jagodzińskiej (1991) można rozróżnić następujące kategorie znaków:

- znaki konwencjonalne – symbole – sposób oznaczania jest ustalony na drodze umowy pomiędzy użytkownikami, forma nie ma nic wspólnego z treścią
- znaki ikoniczne – istnieje podobieństwo pomiędzy znakiem a oznaczoną treścią
- oznaki – symptomy – są powiązane z przedmiotami odniesienia relacją przyczynową.

Obrazy są przejawem aktywności ludzkiej i zmierzają do wizualnych reprezentacji przedmiotów rzeczywistych lub określonych idei (Frutiger, 2003). Mogą przybierać formy rysunków, obrazów malarskich, grafik, ilustracji, fotografii, obrazów kinematograficznych, telewizyjnych czy komputerowych. Powyższe przykłady obrazów zalicza się do znaków ikonicznych, natomiast słowa do znaków konwencjonalnych. Obrazy i słowa należą do podstawowych kodów wytwarzanych przez człowieka w celu reprezentowania i przetwarzania informacji oraz przekazywania ich innym ludziom. Są używane w wewnętrznych procesach poznawczych oraz w procesach komunikacji z innymi ludźmi. Informacje wizualne pełnią niezwykle ważne funkcje w interakcji człowieka ze środowiskiem fizycznym oraz społecznym. Efektywność kodu obrazowego w rejestrowaniu i przekazywaniu wizualnej informacji jest pod wieloma względami wyższa w porównaniu z efektywnością kodu słownego (Jagodzińska, 1991).

Procesy wymiany informacji – komunikacji – przybierają różne formy. Jedną z najbardziej sugestywnych jest komunikowanie się za pomocą obrazów. O ich znaczeniu w procesach komunikowania zaświadcza fakt, że towarzyszyły one człowiekowi od zarania ludzkości. Bardzo często jest tak, że obrazy jako jedyne są w stanie wyrazić pewne stany, znaczenia czy pojęcia. Fakty świadczące o tym, że obrazy można znaleźć w każdej rozwiniętej cywilizacji, bez względu na czas oraz miejsce jej powstania, świadczą o tym jak, wielkie znaczenie odgrywały w procesach komunikowania się ludzi, przekazywania treści kulturowych (Jachnis, 1998).

Poniższa ilustracja przedstawia rozwój poszczególnych form obrazowania w funkcji czasu.

Ilustracja 1- Tabela

W sztukach plastycznych symbole obrazowe zastępują zwykle złożone treści semantyczne. W sposób alegoryczny przedstawiane są treści obyczajowe, moralne czy polityczne. Dzięki wprowadzeniu określonego rodzaju tła, postaci, atrybutów, barw, pozy czy gestu możliwe jest wyrażenie w syntetycznej formie niezwykle złożonych treści, których interpretacja będzie uzależniona od kontekstu kulturowego. Obrazy – symbole odsłaniają te aspekty rzeczywistości, które wymykają się wszelkim innym aspektom poznania. Odpowiadają one pewnej potrzebie i spełniają określoną funkcję, która polega na obnażaniu najskrytszych form istnienia. Należą do substancji życia duchowego człowieka, odgrywając doniosłe znaczenie dla sposobu myślenia oraz pełniąc fundamentalną rolę w życiu każdej społeczności (Eliade, 1998).

Percepcja wzrokowa odgrywa w ludzkim postrzeganiu świata wiodącą rolę. Jednym z najistotniejszych składników ludzkiego doświadczenia są obrazy, będące podstawowymi sposobami reprezentacji świata. Komunikaty wizualne wyprzedzają reprezentację werbalną i mogą przybierać postać obrazów zewnętrznych oraz wewnętrznych. Obrazy zewnętrzne są przejawem aktywności ludzkiej i mogą przybierać różne formy wizualne, natomiast obrazy wewnętrzne to wyobrażenia.

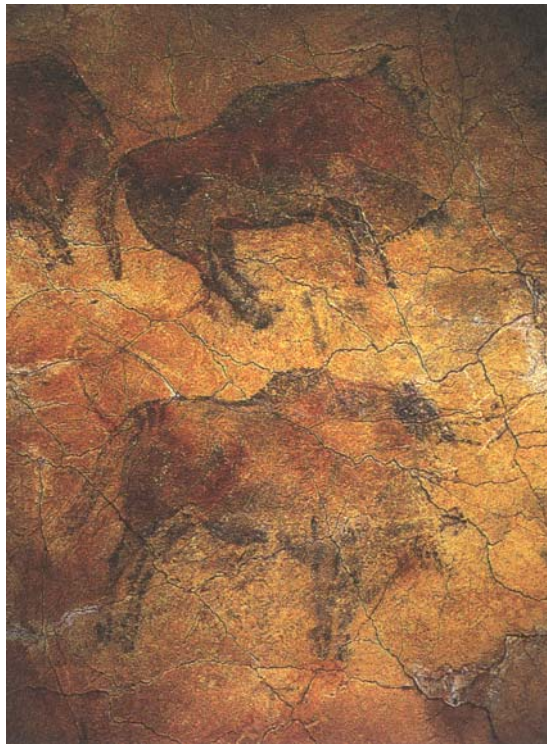
Obrazy pod postacią rozmaitych form materii stanowią uniwersalne sposoby poznania. Komunikacja obrazowa to rytuały przemieniające materię w medium, plastyczne artefakty, wszelkie procesy polegające na tworzeniu i transmisji obrazów pod różnymi postaciami. Symboliczne idee autorów stają się widzialne dzięki użyciu określonych mediów, które umożliwiają procesy percepcji określonych komunikatów, i dzięki temu następuje akt ożywiania informacji zawartej pod powierzchnią ikonyczną.

Niemalże wszystkie kultury na przestrzeni dziejów wykształciły w sobie umiejętność wytwarzania komunikatów wizualnych, które funkcjonowały w szczególnych okolicznościach i służyły spełnianiu określonych celów (Nowicka, 2000). Przedstawienia obrazowe formowane jako materialne dzieła plastyczne były wykorzystywane w rytuałach odbywających się w przestrzeniach społecznych. Wspólnotowe rytuały stanowiły zatem połączenie sfery obecności (cielesności) oraz sfery widzialności, które przenikały się w przestrzeni publicznej. Już wtedy media stanowiły rodzaj przedłużania organów cielesnych, protezy ciała, które umożliwiały dostęp do magicznej sfery innego czasu i innej przestrzeni.

W kontekście historycznym obrazy były przeznaczone do reprezentowania świata oraz symbolizowania jego doświadczenia. Poprzez obrazy uwalniamy i

dystansujemy się od naszych ciał, realizujemy szereg utopijnych celów. W przeszłości obrazy zostały wynalezione po to, aby spełniać określone rytuały, były obdarzone czcią i wiarą. Obecnie utraciły swe dawne uprzywilejowane miejsce. W ujęciu historycznym obserwujemy przejście od magicznego i symbolicznego obrazu świata w ramach archaicznych praktyk religijnych do obrazu o charakterze racjonalnym (Belting, 2007).

Ilustracja poniżej przedstawia przykład obrazu symbolicznego – malowidło jaskiniowe.



Ilustracja 2

Bizon ok. 15 000 - 10 000 p.n.e. – malowidło jaskiniowe, Altamira, Hiszpania (Gombrich, 1997, s.41)

Poszukiwania oraz próby utrwalania ekwiwalentów obrazowych otaczającej rzeczywistości towarzyszyły człowiekowi niemalże od zarania dziejów, natomiast jednymi z najstarszych podstawowych form świadomości ludzkiej są ślady wizualnej wypowiedzi człowieka – obrazy symboliczne. W ujęciu historycznym ewolucja symbolicznej przestrzeni obrazowej przebiegała od rytów wykonanych w glinianych tablicach, przez zapisy pigmentowe na płaskich powierzchniach, arkuszach papieru, w

dalszej kolejności mechaniczno-optyczne odwzorowania na rozmaitych materialnych nośnikach informacji, po znaki alfanumeryczne – świetlne prezentacje na ekranie komputera, od materialnych, bardzo trwałych śladów myśli ludzkiej, do chwilowych, płynnych, efemerycznych projekcji na ekranie czy jedynie potencjalnych danych komputerowych.

Obrazy to powierzchnie znaczeniowe, które wskazują na coś znajdującego się poza nimi (Flusser, 2005). Poprzez zredukowanie przestrzeni do dwuwymiarowej powierzchni starają się one uczynić wyobraźnym świat idei i materii. Abstrahując powierzchnie z czasoprzestrzeni, dokonują zaszyfrowania zjawisk w dwuwymiarowe symbole, stanowiące mediacje pomiędzy światem a człowiekiem. Obrazy służą człowiekowi do utrwalania i podtrzymywania pamięci o przeszłości, o ważnych i istotnych wydarzeniach, prawach i odkryciach naukowych. Obok osiągnięć nauki i techniki stanowią o dziedzictwie kulturowym człowieka, są źródłem wiedzy dla przyszłych pokoleń o przeszłości, historii i obyczajach. Sztuki wizualne zawsze istniały i funkcjonowały w określonej sferze kulturowej. Początkowo był to obszar magii albo sacrum. Sfera ta istniała zarazem materialnie: jako miejsce, jaskinia lub budowla, gdzie dzieło powstało lub dla którego było przeznaczone. Doświadczenie sztuki, będące pierwotnie doświadczeniem rytuału, wyodrębnione było z reszty życia, aby można było nad nim zapanować. W późniejszym okresie owa sfera funkcjonowania sztuki stała się sferą społeczną.

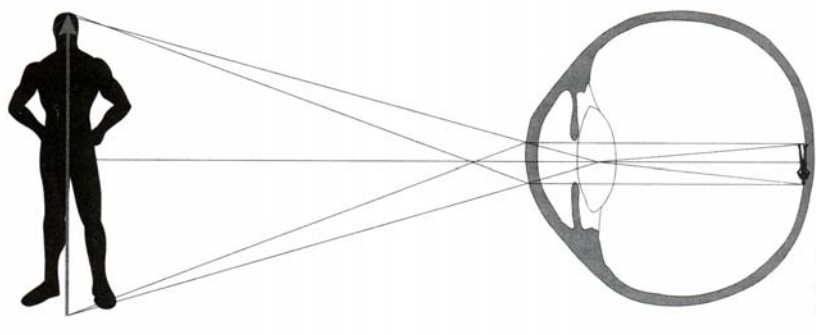
Paradygmat wizualności kieruje naszym sposobem myślenia o rzeczywistości, a wzrok jest jednym z podstawowych zmysłów człowieka, który dostarcza ogromnej ilości informacji o otaczającym nas świecie. Jego właściwości w dużej mierze organizują nasze myślenie i rozumienie środowiska fizycznego. Wzrok – jak i inne zmysły – ułatwia nam kontakt ze światem zewnętrznym, pozwalając na tworzenie obrazów przedmiotów, osób, zjawisk, czyli na odzwierciedlenie w umyśle świata zewnętrznego. Narząd wzroku i jego właściwości w dużej mierze organizują nasze myślenie i rozumienie środowiska fizycznego. Widzenie stanowi najistotniejszą formę odbierania wrażeń oraz wyrażania emocji i idei. Obrazy posiadają zdolność przekazywania prawdy, zawierają w sobie jej załączek, dają prawo do odtworzenia określonego rodzaju powiązań między nimi a rzeczywistością minioną (Wenders, 1993).

Podstawową funkcją wzroku, obok wrażenia ostrości oraz widzenia przestrzennego, jest widzenie barwne. Przeżywanie wrażeń barw jest zjawiskiem

wyłącznie subiektywnym i nie występuje poza świadomością obserwatora. Obiektywnym czynnikiem sprawczym, od którego zależą wrażenia barw pod względem jakościowym i ilościowym, jest docierające do siatkówki oka promieniowanie elektromagnetyczne emitowane lub rozpraszane przez obserwowany obiekt. Proces widzenia składa się z dwóch faz: optycznej i elektrochemicznej i jest uwarunkowany przez światło oraz przedmiot. Światło, (falowanie elektromagnetyczne) może pochodzić ze źródła światła pierwszego – tworzącego i wysyłającego energię świetlną, oraz – wtórnego odbijającego tę energię. Pierwsze, to po prostu źródło światła, drugie to materia odbijająca w wielu kierunkach jaśniejsze lub ciemniejsze promienie. Część z nich pada na powierzchnię naszego oka, dostaje się do naszej źrenicy. Oko jest pomocniczym narzędziem optycznym i przypomina aparat fotograficzny, z tym że pod pewnymi względami jest od niego mniej doskonałe, a pod innymi niespodziewanie bardziej wydolne (Młodkowski, 1998).

Jedną z charakterystycznych właściwości, która decyduje o skuteczności przekazów opartych na obrazie, jest realizm. Dzięki niemu informacja zawarta w obrazie zostaje obdarzona wiarygodnością istnienia pożądanых właściwości i zarazem budzi przekonanie o możliwości jego osiągnięcia. Wynalazki fotografii oraz kina służyły wzmocnieniu znaczenia zmysłu wzroku. Zarówno budowa aparatu fotograficznego oraz kamery filmowej pod wieloma względami przypomina budowę ludzkiego oka, a światło jest warunkiem koniecznym uzyskania obrazu w kontekście mediów obrazowania technicznego – fotograficznego, filmowego czy telewizyjnego. Sposób doświadczania obrazu analogowego polega na kontakcie z referencyjnymi środkami przekazu, znajdującymi odpowiednik w optycznych zakresach fal, ruchomym lub statycznym punkcie widzenia, umiejscowionym w przestrzeni rzeczywistej.

Poniższa ilustracja przedstawia uproszczony schemat tworzenia się obrazu optycznego.



Ilustracja 3

Uproszczony schemat tworzenia się obrazu optycznego (Młodkowski, 1998, s.116)

Układ wzrokowy stanowi przyrząd kopiujący – przekształcający trójwymiarowy obraz rzeczywistości na obraz dwuwymiarowy, zogniskowany na siatkówce, by w efekcie otrzymać obraz widzenia świata powstały w wyniku interpretacji mózgu. Obraz pierwotny najpierw zostaje rozszyfrowany, a następnie ukształtowany na nowo. Widzenie wiązano w przeszłości z funkcją oczu, jednakże obecnie z całą pewnością można stwierdzić, że widzeniem trzeba nazwać to, co mózg robi z informacjami, które docierają do niego za pośrednictwem nerwów wzrokowych (Smith, 1989).

„Widzenie (świadomość wzrokowa) nie jest tylko biernym, biologicznym aktem odbioru doznań wzrokowych, nie jest czysto mechanicznym odbiciem świata raz na zawsze jednakowego i niezmiennego jak odbicie w lustrze. Poznajemy świat nie przez to, że go tylko widzimy, lecz przez to, że myślimy i poznajemy, co mówi nam każde z doznań wzrokowych” (Strzebiński, 1974,s.14).

Udziałem ludzkiego ciała jest bezustanne doświadczanie czasu i przestrzeni świata realnego oraz środowisk medialnych. Na co dzień mamy do czynienia z percepcją obrazów rzeczywistości, obrazów artefaktów przyjmujących postać określonych mediów. Nasza egzystencja rozgrywa się w uniwersum obrazów zewnętrznych – wytwarzanych przez media oraz pośród obrazów wewnętrznych – wytwarzanych w naszych własnych ciałach (obrazy wspomnienia, wizje senne, fantazje). Obrazy fizyczne, które ukazują się naszemu aparatowi percepcyjnemu, to

przestrzenie świata realnego ukształtowane przez naturę i człowieka oraz komunikaty zawarte w różnych mediach. Obrazy mentalne to obrazy, które należą do sfery ciała i posiadają naturę indywidualną. To obrazy pamięci, snów, świata wyobraźni, obrazy wspomnień, sennych wizji, procesów imaginacji. Wszystkie historie, miejsca, zdarzenia, w których uczestniczyliśmy lub które widzieliśmy w ciągu naszego życia, pozostają w naszej pamięci pod postacią obrazów powracających wraz ze wspomnieniami. Pamięć dokonuje przemieszania obrazów miejsc i zdarzeń, tak że w efekcie z perspektywy czasu kolektywna sfera wyobraźni miesza się z indywidualną, obrazy zewnętrzne z naszymi wewnętrznymi obrazami mentalnymi. W ten sposób mamy do czynienia z uniwersum wizualnych komunikatów zgromadzonych w indywidualnej wyobraźni, obrazów przyczyniających się do kształtowania osobistych zasobów pamięciowych, do których odwołujemy się przez całe życie (Belting, 2007).

Ludzka pamięć jest neuronalnym systemem składającym się ze wspomnień, których tworzywem są obrazy. To swego rodzaju mentalna topografia ukształtowana przez wyuczoną technikę zapamiętywania, połączenie obrazów wspomnień z miejscami wspomnień. Ludzkie ciało za sprawą zdolności do imaginacji i pamięci jest miejscem obrazów oraz nośnikiem obrazów. Medium komunikacji wizualnej cechuje wymiar materialny, natomiast treści obrazowe które przenosi charakteryzują się wymiarem mentalnym, który nabierają w trakcie procesów percepcji. Poprzez zjawisko syntezy percypujemy obraz, poprzez zjawisko analizy uświadamiamy sobie technologię i medium komunikacji (Młodkowski, 1989).

„Nasze ciała posiadają naturalną kompetencję przemieniania w obrazy i utrwalania w obrazach wymykających nam się w czasie miejsc i rzeczy; obrazy te magazynujemy w pamięci i aktywizujemy poprzez wspomnienie. Za pomocą obrazów bronimy się przeciw ucieczce czasu i utracie przestrzeni, których doznajemy w naszych ciałach. Utracone miejsca okupują jako obrazy naszą cielesną pamięć – jako miejsce w przerośniętym sensie” (Belting, 2007,s.85).

Otoczające nas komunikaty wizualne przyjmują formę obrazów wewnętrznych, stają się obrazami w naszej pamięci i uczestniczą w każdej nowej percepcji świata – wrażenia zmysłowe są konfrontowane i nakładają się na wspomnienia, które posiadamy w naszej pamięci. Następuje proces wymiany doświadczenia i wspomnień, obrazów fizycznych otaczającego świata, kolektywnych tekstów kulturowych powstających jako trwałe artefakty materialne bądź efemeryczne impulsy światła oraz mentalnych obrazów

widza. W trakcie aktu animowania (ożywiania) obrazu w naszej wyobraźni zostaje on oddzielony od medium jako nośnika informacji. Na drodze kojarzenia oraz wspominania widz tworzy mentalne obrazy inspirowane przez różnego rodzaju bodźce. Nasza pamięć cielesna nadaje pewnym obrazom znaczenie istotne, symboliczne, natomiast inne szybko zapominamy. Bezustannie uczymy się sposobu lektury nowych mediów, nowych technik percepcji. Świat medialny, któremu coraz częściej przyznajemy większy autorytet, przesłania świat realny i ludzką percepcję. Ogniwem, które spaja technologie i świadomość, medium i obraz jest ludzkie ciało. Stanowi ono rodzaj medium, które umożliwia odbieranie i doświadczanie obrazów zewnętrznych oraz wytwarzanie obrazów wewnętrznych (Belting, 2007).

Wraz z rozwojem cywilizacji, z mechanizacją i industrializacją życia na czele, ukształtowały się pewne wzorce psychiczne oraz charakter doznań zmysłowych. Wizualny spektakl, którego jesteśmy świadkami, niemalże w każdym momencie życia nie jest tylko grą obrazów, lecz relacją społeczną między ludźmi, zapośredniczoną przez obrazy. Świadczą o tym instytucjonalne oraz technologiczne początki fotografii, kina, telewizji, a także próby wykorzystania i zastosowania obrazu do różnych celów (Krzemień-Ojak, 1997).

Za sprawą nowoczesnych technologii tworzone oraz reprodukowane obrazy stają się niematerialne, efemeryczne, wszechobecne. Otaczają nas tak samo, jak otacza nas język. Wkraczają w główny nurt życia, nad którym same w sobie już nie panują. Niewielu uświadamia sobie jednak, że środki reprodukcji wykorzystywane są głównie do rozpowszechniania iluzji, że masy mogą obecnie – dzięki reprodukcjom – rozpocząć przyswajanie sztuki według danego wzorca kulturowego. Sztuka dawna utraciła swój autorytet i nie istnieje już w taki sposób jak niegdyś. Jej miejsce zajął język wizualny. Istotne jest kto, w jaki sposób i w jakim celu używa tego języka (Berger, 1997).

Żyjemy w przestrzeni fizycznej świata realnego oraz w przestrzeniach wirtualnych obrazów iluzjonistycznych. Obecnie w krajobrazie sztuki coraz więcej miejsca zajmują dzieła powstałe w oparciu o technologie elektroniczne. Proces postępującej digitalizacji ogarnia istniejące od wieków dziedziny wypowiedzi artystycznej, takie jak malarstwo, grafika oraz nowsze – fotografia, kino. Nowe technologie wprowadzają zakłócenie panującego porządku estetycznego, zmuszają do przemyślenia podstawowych pojęć, definicji i ról społecznych. Obrazy cyfrowe (fotografia, grafika, animacja) przenoszą wizję w sferę niedostępną ludzkiej obserwacji, odnoszą się do uniwersum kreacji maszyny. Dynamiczny rozwój nowych technik i

technologii w ostatnich latach umożliwia tworzenie i przesyłanie obrazów na skalę nigdy wcześniej niespotykaną. Zdumiewająca łatwość kreacji obrazu powoduje, że twórcą może być praktycznie każdy. W efekcie żyjemy w świecie coraz bardziej zatłoczonym różnymi komunikatami obrazowymi i obserwujemy znaczące przeobrażenia oblicza kultury obrazowej.

2. Obrazy analogie i obrazy symulacje

Pragnienie i zdolność osiągania realizmu była przyjmowana jako cel sam w sobie, bez względu na czas i miejsce oraz poziom zaawansowania technologicznego w różnych kulturach. Koncepcja realizmu wywodząca się z mitologicznej utopii sytuuje go w przestrzeni, która znajduje się pomiędzy transcendentnym widzem a rzeczywistością. W historycznym ujęciu mimetyczny kunszt symulowania świata realnego zawsze objawiał się w stosunku do takich tematów i motywów jak: ludzkie ciało, wiatr, fale morskie, krople wody, falujące trawy, dym, mgła. W początkowym okresie czyniło to przede wszystkim symboliczne ze swej natury malarstwo, a od XIX wieku medium mechanicznej rejestracji – fotografia. Obrazy techniczne, które zewsząd nas otaczają, są konstruowane przez maszyny widzenia, stanowią reprezentacje – iluzjonistyczne okna na świat (Manovich, 2006). Antyczne pojęcie mimesis, rozumiane jako odbicie lustrzane, duplikacja świata realnego, wizualna iluzja, zostało zrealizowane na skalę masową przez media rejestracji technicznej. To właśnie fotografia i film, media rejestracji optycznej i mechanicznej, umożliwiły pełną i całkowitą reprezentację świata realnego (Bazin, 1963).

„Zobaczyć to uwierzyć. Tak było zawsze od samego początku, na długo przedtem zanim panowie Niepce i Daguerre zmienili technikę widzenia, dokonując wynalazku fotografii. Ale fotografia nadała widzeniu nowy wymiar i znacznie zmieniła relacje istniejące pomiędzy tym co się widzi, a tym w co się wierzy. Fotografia będąca mechanicznym odtworzeniem rzeczywistości [...] zdobyła swoją własną aurę - wiarygodność” (Levi Strauss, za Treppa, 2004, s.29).

Media rejestracji mechanicznej podejmują próbę zrekonstruowania obiektywnie istniejącego świata zewnętrznego, kreują w ten sposób środowiska zbudowane z fotorealistycznych obrazów. Przełom XIX i XX wieku oraz wynalezienie kina

umożliwiło zarejestrowanie i odtworzenie iluzji dynamicznej natury świata, który otaczał człowieka – zjawiska naturalnego ruchu, doświadczenia prędkości. Ze swej natury kino jest sztuką ruchu, stanowiąc iluzję dynamicznej rzeczywistości. Obrazy optyczne (fotografia, film) wywodzą się z naturalnej percepcji ludzkiej otaczającego świata i przez to są łatwo przyswajalne przez ludzki umysł. Spełniając wymagania komunikacji międzyludzkiej, pozwalają wyzwalać u widzów określone emocje.

Poniższa ilustracja przedstawia przykład XIX-wiecznej fotografii.



Ilustracja 4

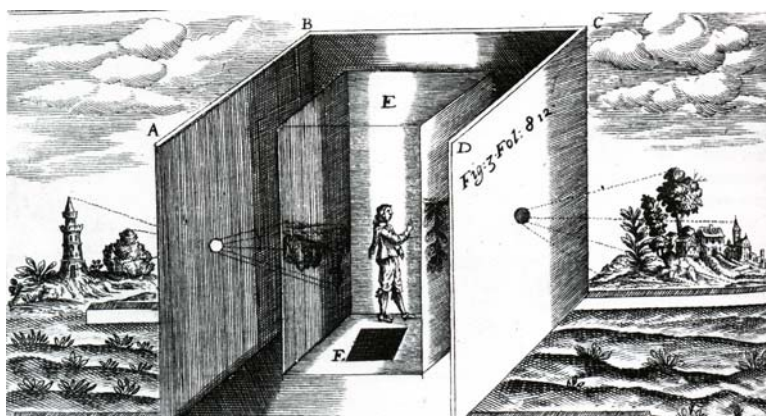
Nadar, Sarah Bernhardt, ok.1860 (Frizot, 1998, s.129)

W sztukach wizualnych osiągnięcie zdolności symulowania wybranego obiektu w takim stopniu, aby uzyskać jego wierne, niemalże lustrzane odbicie, (iluzjonistyczny obraz), było wyznacznikiem prawdziwego kunsztu, celem samym w sobie. Czyniły to poszczególne media w ujęciu historycznym: malarstwo oraz fotografia, która umożliwiała tworzenie wielu kopii obrazu. Kultura wizualna wraz z narodzinami obrazowania technicznego w XIX wieku rozpoczęła epokę wizualnego iluzjonizmu tworzonego na skalę masową. Fotografia i kino są sztuką indeksów, stanowiących

bezpośrednie odniesienie do istniejącej realnie rzeczywistości. Realizm osiągany metodą klasycznej rejestracji analogowej w warstwie budulca charakteryzuje się jednolitą i ciągłą formą.

Obraz analogowy jest lustrzanym odbiciem (śladem świetlnym) przedmiotu odniesienia. Zamraża czas, w którym zdjęcie zostało wykonane. Obrazy analogowe wychodzą od przedmiotu, w każdym wypadku wymagają oryginału i są zorientowane od obiektywności ku subiektywności. Cechą charakterystyczną obrazów fotograficznych jest wrażenie rzeczywistości, które sprawia, że obraz wskazuje zawsze na „bycie tam”. Istota takiej obrazowości polega na tym, że oferuje ona reprezentację rzeczywistości, odtwarzające wykadrowane fragmenty świata realnego zarejestrowane na materiale światłoczułym (Barthes, 1996).

Poniższa ilustracja przedstawia zasadę działania archaicznej konstrukcji ciemni optycznej.



Ilustracja 5

A. Kircher, Zasada działania camera obscura, 1671 (Frizot, 1998, s.18)

Wpadające przez obiektyw światło, którego ilość jest regulowana dzięki przymknięciu przysłony (w oku funkcja ta przypada tęczówce), tworzy odwrócony obraz na materiale światłoczułym (siatkówce oka, która jest zbudowana z komórek czułych na światło). Powstawanie obrazów analogowych oraz zjawisko widzenia (obraz na siatkówce oka) jest uwarunkowane zjawiskiem promieniowania świetlnego. Pod wpływem naświetlania materiału światłoczułego powstaje na powierzchni obraz, który

jest ilustracją rozkładu sygnałów świetlnych wybranego fragmentu trójwymiarowej rzeczywistości na dwuwymiarowej powierzchni materiału (Młodkowski, 1998).

Media klasyczne charakteryzują się trwałym zapisem utrwalonym w określonym materiale. Ze względu na swój status ontologiczny obrazy analogowe nie pozwalają się kopiować ani transmitować bez znacznej utraty jakości. Można je porównać do malarstwa fresków lub tempery, które charakteryzowały się ograniczonymi możliwościami modyfikacji. Media klasyczne – stare media – to dane przechowywane w sposób sekwencyjny; możemy o nich powiedzieć, że są ciągłe. Postać analogowa medium zawiera skończoną ilość informacji, a sposób prezentacji takiego medium jest ustalony przez autora.

2.1 Obrazy cyfrowe i realizm syntetyczny

Epoka mediów cyfrowych tworzy nową panoramę kultury widzenia, w której obrazowanie analogowe jest zastępowane obrazowaniem cyfrowym, kamera filmowa programem komputerowym, taśma filmowa staje się danymi binarnymi, projektor filmowy projektorem cyfrowym, a grafika komputerowa zastępuje technologie realizacji zdjęć filmowych. Technologie cyfrowe umożliwiają tworzenie realizmu syntetycznego, coraz trudniej jest nam odróżnić obrazy komputerowe od konwencjonalnych fotografii. W zależności od zastosowanej rozdzielczości liczba pikseli konstruujących obraz cyfrowy może zawierać i odtwarzać więcej szczegółów aniżeli fotografia tradycyjna, w rezultacie takie obrazy sprawiają wrażenie niezwykle realnych, wręcz nadrealnych.

Komputer umożliwia generowanie obrazów charakteryzujących się zupełnie nową tożsamością, nowymi właściwościami, które wynikają z ich statusu ontologicznego, cyfrowej postaci (Manovich, 2006). Obraz tego rodzaju posiada określony kod – może to być liczbowa wartość pikseli, funkcja matematyczna. Istnieje w tej samej płaszczyźnie co inne obiekty danych cyfrowych i może wchodzić w relacje z nimi. Składa się z wielu warstw, jest modularny. Najistotniejszą cechą natury mediów cyfrowych jest ich postać liczbowa zmieniająca media w dane komputerowe, które są programowalne. Postać liczbowa, fakt posiadania wspólnego kodu decyduje o możliwości łączenia różnych danych w jeden wspólny obiekt, pozwala na ich kopiowanie bez utraty jakości, a kolejne kopie różnią się od oryginału jedynie datą

utworzenia. Elementy tworzące status ontologiczny wirtualnej przestrzeni komputerowej są wykonane z tych samych materiałów: w wypadku płaszczyzn dwuwymiarowych są to piksele, natomiast w wypadku płaszczyzn trójwymiarowych – woksele. Podobna konstrukcja nasuwa skojarzenia z budową obrazu malarskiego i umożliwia niezwykle łatwe i szybkie dokonywanie zmian na elementarnych cząstkach tworzących obraz.

Poniższa ilustracja przedstawia przykład obrazu analogowego oraz jego cyfrową postać w znacznym zbliżeniu.



Ilustracja 6

Janusz Musiał, Digital memory #2, fotografia, ?/2007 (ze zbiorów autora)

„Istotną cechą informacji cyfrowej jest to że można nią łatwo i szybko manipulować za pomocą komputera. To po prostu kwestia zastąpienia jednych liczb drugimi. (...) Komputerowe narzędzia służące do przekształcania, łączenia, poprawiania i analizowania obrazów są tak samo potrzebne cyfrowemu artyście, jak pędzle i pigmenty malarzowi” (Mitchell, za Manovich, 2006,s.439).

Cyfrowe przestrzenie wizualne przypominają procesy psychicznego przetwarzania obrazów (wyobrażenia, halucynacje). W tego rodzaju wypadkach przedmiotem przetwarzania jest obiekt, który stanowi treść psychicznego odzwierciedlenia, nie zaś obraz znajdujący się w polu widzenia. Taką możliwość materializacji wizji daje komputer, który pozwala na zapis wszelkich danych w postaci binarnej, bez konieczności odnoszenia ich do rzeczywistości. Obrazy cyfrowe bardzo często nie mają odniesienia do konkretnej rzeczywistości, zrywają więzi łączące je z

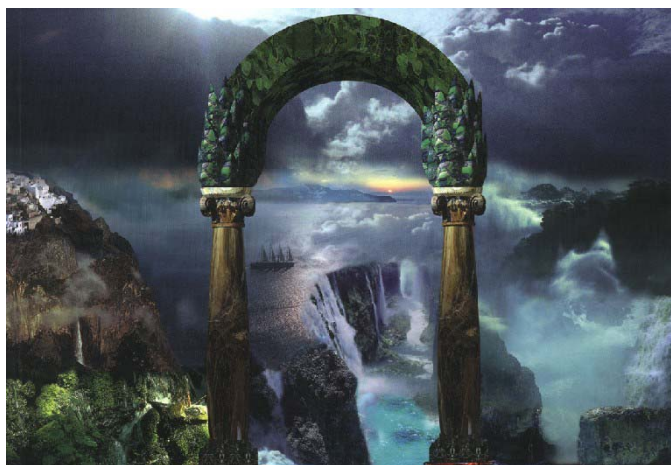
rzeczą, którą przedstawiają. Ich porządek jest porządkiem abstrakcji, umożliwia ona pełną kontrolę nad obrazami. Obrazy tego rodzaju wychodzą od ukształtowanego obrazu, wizji, a dalsze procesy homogenizacji różnych obrazów powodują zmniejszenie stopnia ich materialności (Kluszczyński, 2001).

Cyfrowe komunikaty wizualne, które nie są obrazami w znaczeniu obrazu – modelu określonej rzeczywistości, to produkty operacji komputerowych, wyliczone przedmioty logiczne. W takiej sytuacji obrazy cyfrowe, które nie mają zakotwiczenia w świecie realnym, są jedynie symulacjami komputerowymi. Mamy do czynienia z obrazami syntetycznymi, które nie są reprodukcjami posiadającymi lustrzaną naturę przedmiotu swego odniesienia. Są przykładami przedmiotów cyfrowych, stanowiąc symptomy procesów o charakterze elektronicznym (Baudrillard, 2005).

W wypadku mediów cyfrowych nie tyle chodzi o imitowanie rzeczywistości istniejącej obiektywnie, a przez to widzialnej, lecz o możliwość generowania określonego rodzaju obrazów sztucznej rzeczywistości (Manovich, 2006). Obrazów charakteryzujących się wysokim stopniem fotorealizmu, zgodnie z nabytym i wyuczonym sposobem percepcji świata realnego, zapośredniczonego przez system optyczno-mechanicznej rejestracji obrazów metodami foto-filmowymi. Nie chodzi w tym wypadku o realizm, lecz o fotorealizm, nie o imitowanie doświadczania percepcyjnego, cielesnego rzeczywistości, lecz obrazu rzeczywistości, obrazu zapośredniczonego i przefiltrowanego przez medium. Media mechanicznej rejestracji spowodowały, że obraz fotograficzny (a w konsekwencji także filmowy) traktujemy dziś jak rzeczywistość.

„Grafika komputerowa to zaledwie fotorealizm - zdolność do imitowania nie percepcyjnego i cielesnego doświadczania rzeczywistości, lecz zaledwie jej fotograficznego obrazu.(...) A nasze przekonanie, że grafika skutecznie imituje rzeczywistość bierze się stąd, że w ciągu ostatnich stu pięćdziesięciu lat nauczyliśmy się traktować obraz fotograficzny i filmowy jak rzeczywistość” (Manovich, 2006 s.310).

Poniższa ilustracja przedstawia przykład obrazu syntetycznego.



Ilustracja 7

Zbigniew Maciej Dowgiałło, Alpha Digital, Softimage 3D - grafika komputerowa (GFX 5/1997, s.1)

Obcując z obrazami komputerowymi mamy wrażenie nadmiernej czystości, ostrości, idealnej geometryczności. Syntetyczne obrazy wygenerowane przez komputery w porównaniu z fotografią analogową są zbyt realne, zbyt prawdziwe. Obrazy takie mogą charakteryzować się wręcz nieograniczoną rozdzielczością i poziomem szczegółów. Odwzorowanie barw w ich wypadku jest bardziej nasycone, posiadają one większy kontrast. Nie występuje w nich efekt głębi ostrości czy struktura ziarna. Linie proste charakteryzują się większą ostrością, nie posiadają zniekształceń geometrycznych. Nie są obarczone ograniczeniami wynikającymi z konstrukcji aparatu, rodzaju materiału czy ograniczeń naszego zmysłu wzroku, co sprawia że są nadrealne, hiperrealne.

Obrazy cyfrowe wydają się wysłannikami z mającej nadejść w przyszłości nowej kultury widzenia (Baudrillard, 2005). W warstwie wizualnej odbijają one otaczającą nas rzeczywistość lub generują syntetyczne obrazoswiaty, które nie mają odniesienia w świecie realnym, a przez to stanowią realistyczne przedstawienia innej rzeczywistości, która zwiastuje i odnosi się do przyszłości. To obrazy zapowiadające doskonałą przyszłość w kontekście teraźniejszości obciążonej przeszłością obrazowania mechanicznego. Ukazują przyszłość widzenia, opartego na doskonałym wzroku

maszyny – komputera, cyborga, androida; widzenia najmniejszego detalu, wolnego od wszelkich zniekształceń.

Paradoks fotorealistycznej grafiki komputerowej polega na tym, że obrazy są pierwotnie czyste, pozbawione ziarna. Charakteryzują się wysokim stopniem fotorealizmu, są ostre, niezniekształcone. Aby uzyskać efekt zbliżony do jakości i estetyki dobrze znanych człowiekowi obrazów – tradycyjnej fotografii analogowej – obrazy cyfrowe poddawane są zabiegom degradacji czy dopasowania. W wielu wypadkach obrazy takie podlegają procesom mającym na celu częściowe degradowanie jakości, zmniejszenie rozdzielczości, wprowadzenie głębi ostrości, efektu ziarnistości czy zmiękczenia ostrości krawędzi. Wszystko po to, aby w efekcie zatrzeć zbyt widoczne różnice pomiędzy obrazami analogowymi oraz syntetycznymi obrazami cyfrowymi, które zwiastują nadejście ery obrazowania syntetycznego.

Właściwości naturalnej percepcji świata zostały ukształtowane przez media mechanicznej rejestracji – opisu świata oraz zjawisk. Rozwój technologiczny systemów komputerowych oraz oprogramowania zmierza do generowania fotorealistycznych wyglądom obiektów oraz symulowania naturalnych zjawisk fizycznych. Komputerowo symulowana rzeczywistość nie jest w sposób indeksowy związana ze światem istniejącym fizycznie, umożliwia generowanie trójwymiarowych reprezentacji wizualnych – obrazów. Komputer tworzy środowiska statycznych i ruchomych syntetycznych obrazów, które charakteryzują się interaktywnością. Na podstawie trójwymiarowej grafiki oraz animacji komputerowej widz-uczestnik doświadcza bycia i przemieszczania się w trójwymiarowym środowisku wirtualnym.

Media cyfrowe umożliwiają konstruowanie wirtualnych środowisk, określają w nowy sposób pojęcie funkcjonowania realizmu. Realizm syntetyczny, który jest tworzony przez systemy komputerowe, umożliwia symulowanie kodów tradycyjnego kina w postaci wirtualnej kamery, zmiennej ogniskowej, głębi ostrości, efektu światła i cienia. Ponadto pozwala na generowanie cech fizycznych obiektów i środowisk naturalnych – kształtu, faktury, efektów świetlnych na powierzchni, mechanizmu ruchu. Realizm syntetyczny, uzyskany jako efekt symulacji komputerowej, w warstwie ontologicznej pozostaje fragmentaryczny, nieciągły, nierówny i niepełny. Wiele rozwiązań wizualnych odwołuje się do bibliotek gotowych modeli i efektów, przez co mamy do czynienia z ograniczoną wolnością wyboru, stanem określonej standaryzacji i unifikacji (Manovich, 2006).

3. Transformacje statusu i funkcji obrazów

Niezwyczajnie istotnym czynnikiem towarzyszącym człowiekowi bez względu na poziom rozwoju nauki i technologii było zainteresowanie iluzjonizmem przedstawianych światów oraz problem mimesis świata realnego. Kształt kultury wizualnej XX wieku został zdominowany przez obrazowanie oparte na mechanicznej rejestracji wybranych fragmentów otoczenia (fotografia, kino). Współczesna kultura wizualna to konsekwencja dominacji estetycznego i formalnego języka mediów rejestracji mechaniczno-optycznej, to obrazowy język, który od wielu dekad jest wszechobecny i dominujący w pejzażu, w którym rozgrywa się nasza egzystencja.

W sztuce Zachodu wiek XIX i wynalazki obrazowania optycznego w rodzaju fotografii i kina stały się na wiele dekad dominującymi technikami tworzenia iluzji rzeczywistości. W dobie mediów cyfrowych obraz filmowy, który w XX wieku pełnił rolę iluzji rzeczywistości, staje się oknem na świat, by po chwili stać się interaktywnym panelem kontrolnym – powierzchnią nawigacji i eksploracji strumieni cyfrowych danych zgromadzonych w pamięci komputera. Kolejne wynalazki otwierają nowe możliwości symulacji rzeczywistości, teleobecności i teleakcji. Czas i jego konsekwencje w postaci narracji stają się płaskim obrazem, który umożliwia proces nawigacji, dryfowania w przestrzeniach wirtualnych.

Analizując kontekst historyczny ewolucji obrazowania komputerowego należy wskazać, że w latach sześćdziesiątych oraz siedemdziesiątych ubiegłego wieku w pejzażu sztuki pojawiły się takie kierunki jak konceptualizm, minimalizm – tendencje i nurty nieprzedstawiające. W początkowym okresie w obrazach komputerowych tendencją dominującą także była abstrakcja, która wynikała z ograniczonych możliwości wprowadzania fotografii do systemu i algorytmowego sterowania. Szeregiem wizualnych konsekwencji wynikających z możliwości medium były: odwzorowanie perspektywiczne, głęboka ostrość, rozpiętość tonalna i barwna, zjawisko rozmycia ruchu. Na początku lat 80. XX wieku obserwujemy zwrot w syntetycznym obrazowaniu komputerowym w kierunku fotorealistycznych form wizualnych, które imitowałyby obrazy uzyskiwane do tej pory metodami rejestracji optycznej (fotografia, kino). Pod koniec lat 90. XX wieku komputery stają się generatorami cyfrowych obrazów – iluzji rzeczywistości, a w wielu wypadkach generowane cyfrowe obrazy przewyższają jakość i możliwości technologii analogowych. Następuje dynamiczny

rozwój algorytmów umożliwiających syntezy trójwymiarowych obrazów charakteryzujących się fotorealizmem (Manovich, 2006).

Współcześnie obrazy optyczne (realizowane za pomocą mediów klasycznych) oraz obrazy syntetyczne (media cyfrowe) są tworzone w celu uzyskania wrażenia realistycznej iluzji, co staje się domeną kultury masowej i zostaje przypisane poszczególnym mediom – technologiom mechanicznym, optycznym, elektronicznym, komputerowym. Najnowsze osiągnięcia kultury oparte na systemach komputerowych umożliwiają generowanie w czasie rzeczywistym obrazów – trójwymiarowych grafik, które odznaczają się niezwykle silną fotorealizmem. Tak skonstruowane środowiska umożliwiają szeroki zakres interakcji widza-uczestnika – przemieszczanie się, dotykanie obiektów, podnoszenie ich – a w efekcie potęgują wrażenie realności.

4. Obrazy-interfejsy, narzędzia nawigacji i eksploracji

Technologie komunikacyjne determinują szereg dziedzin życia, powodują że kultura, religia, polityka i sztuka są od nich zależne. W przestrzeni sieci wzajemnych zależności posiadających charakter społeczny, ekonomiczny, technologiczny i estetyczny mamy do czynienia z szeregiem praktyk o charakterze komunikacyjnym, polegających na mediacjach ze światem i z drugim człowiekiem. W procesie komunikacji posługujemy się kanonem określonych zachowań ukształtowanych przez współczesne media, które posiadają charakter globalny, natomiast strategie artystyczne w sposób płynny przenikają do popularnego obiegu (Tajber, 2008).

W wypadku mediów cyfrowych mamy do czynienia z artefaktami, które są przystosowane i wymagają aktywności poznawczej, szeregu transformacji ze strony odbiorcy – użytkownika w ramach procesu recepcji dzieła (Porczak, 2008). Stanowi to rewolucyjną przemianę i opozycję w stosunku do jednostkowych i skończonych utworów – oryginałów oraz zdystansowanego oglądu i pasywnej lektury klasycznych komunikatów medialnych. Działalność o charakterze twórczym, która w przeszłości była zarezerwowana jedynie dla jednostek, dziś staje się powszechna.

Przyglądając się ewolucji mediów możemy wyróżnić następujące modele percepcji (Porczak, 2008):

- percepcja bezpośrednia (bezdotykowy kontakt o charakterze konceptualno-kontemplacyjnym)
- percepcja zapośredniczona (odbiorca w sposób aktywny, taktylny, wpływa na treść komunikatu, dokonuje określonych wyborów ścieżek narracji; odzwierciedla skutki dokonywanych wyborów)
- percepcja operacyjna (odbiorca dokonuje zmian w strukturze dzieła, które jest niestałe i otwarte na transformacje formy i treści).

Szereg przemian technologicznych zachodzących w pejzażu mediów wpływa na charakter przestrzeni wizualnych, które nas otaczają. Pojęcia i właściwości w rodzaju multimedialności oraz interaktywności wynikające z elektronicznych oraz komputerowych technologii powodują, że na przecięciu technik informatycznych i elektronicznych mamy do czynienia z pojęciem interfejsu, które odnosi się do utworów medialnych – przykładów reprodukcji syntezy myśli i emocji autorów, powstających dzięki użyciu określonych narzędzi i stanowiących wyraz ekspresji artystycznej ich twórców.

Obrazy jako interpretacje przestrzeni przestają być jedynie tożsame z reprezentowaną powierzchnią znaczeniową, umożliwiają szereg interaktywnych relacji. Przyjmując postać komputerowych danych stają się interaktywnymi interfejsami, co powoduje, iż coraz częściej są źródłem i przyczyną zmian o charakterze funkcjonalnym i znaczeniowym, przez co jesteśmy świadkami przemian pierwotnego sensu pojęcia obrazu oraz pełnionych funkcji.

Obrazy – wizualne znaki, które odnoszą się do określonych fragmentów rzeczywistości w ujęciu historycznym – umożliwiały jej wizualne przedstawienie, tworząc stan iluzji. Wynalezienie w XIX wieku mediów mechanicznej rejestracji widzialnej rzeczywistości w postaci fotografii oraz kina wywarło ogromny wpływ na kształtowane przez dekady wzorce i modele estetyczne. W dalszej perspektywie technologie medialne rozwijały się w sposób dwutorowy: z jednej strony mieliśmy do czynienia z technologiami reprezentacji, które tworzyły określone formy obrazowe (fotografia, film, telewizja, wideo), natomiast z drugiej strony występowały technologie służące dystrybucji i transmisji sygnałów, umożliwiając komunikację w czasie rzeczywistym (telegraf, telefon, telewizja, teleobecność). W przeszłości niektóre obrazy od dawna były używane w celu oddziaływania na otaczający świat i umożliwiały wpływanie na rzeczywistość poprzez manipulowanie znakami – reprezentacjami

przedstawiającymi i odnoszącymi się do określonej rzeczywistości (wykresy, tabele, mapy, obrazy rentgenowskie, zdjęcia w podczerwieni, obrazy na ekranie radaru).

Na skutek przecięcia i połączenia technologii reprezentacji oraz komunikacji (telewizja) umożliwiono odbiorcom doświadczanie transmisji reprezentacji w czasie rzeczywistym (teleobecność). W wypadku elektronicznej transmisji sygnałów (używając kamery wideo lub radaru) otrzymujemy na ekranie monitora w czasie rzeczywistym obraz-narzędzie, co pozwala na zdalne manipulowanie rzeczywistością fizyczną. Komputerowe media cyfrowe oraz możliwości elektronicznej transmisji danych umożliwiają powstawanie zjawiska teleobecności i teleakcji w czasie rzeczywistym. Tworzą nowe relacje pomiędzy światem rzeczywistym, znakami wizualnymi, które do niego się odnoszą, a aktywnym widzem-uczestnikiem oddziałującym za pomocą tychże znaków (obrazów-narzędzi) na rzeczywistość. Nowe technologie oraz przestrzenie kultury komputerowej umożliwiają rejestrowanie i przetwarzanie fragmentów otaczającej rzeczywistości, przez co przyczyniają się do powstawania nowych form ekspresji artystycznej, widzenie oraz działanie na odległość (Manovich, 2006).

Media cyfrowe umożliwiają nowy sposób zastosowania obrazów do wywołania określonego działania. Obrazy-narzędzia umożliwiają symultaniczne obserwowanie oraz działanie i operowanie na rzeczywistości, do której się odnoszą, z określonej perspektywy przestrzeni. Brenda Laurel (teoretyk i praktyk cyfrowych mediów) zdefiniowała powyższe pojęcie w następujący sposób:

„Medium, które pozwala przenieść się wraz ze swym ciałem w jakieś inne miejsce, przenieść wraz ze sobą część swych zmysłów w jakieś inne miejsce. To miejsce może być stworzone przez komputer, może powstać za pomocą kamery, może też być sumą tych dwu możliwości” (Laurel, 1993, za Manovich, 2006, s.265).

Wirtualna rzeczywistość oferuje uczestnikowi doświadczenie złudzenia obecności w wygenerowanych światach (Sitarski, 2002). Użytkownik posiada możliwość kontroli oraz aktywnej zmiany świata imitowanej rzeczywistości, poprzez modyfikacje danych znajdujących się w pamięci komputera. Teleobecność umożliwia kontrolowanie i wpływanie na świat symulowany oraz na samą rzeczywistość poprzez dane bezpośrednio z nią sprzężone. Tak rozumiana teleobecność – obecność na odległość – umożliwia teleakcję, czyli działanie na odległość w czasie rzeczywistym. W

efekcie tych działań możemy wpływać na rzeczywistość, nie będąc obecnymi fizycznie w określonym miejscu, dzięki syntezie technologii reprezentacji oraz komunikacji.

4.1 Obrazy-interfejsy

Cyfrowa postać różnych mediów powoduje, iż w efekcie coraz częściej mamy do czynienia z utworami o hybrydalnej morfologii, z szeregiem intermedialnych relacji, synkretyzmem rodzajowym oraz nawarstwianiem znaczeń. Aktualnie strategie artystycznej ekspresji w wielu wypadkach polegają na syntezie, kompilowaniu, powtarzaniu oraz adaptowaniu uprzednio powstałych scenariuszy, form i środków, przez co jesteśmy świadkami szeregu wypadków mutacji czystości gatunkowej poszczególnych mediów, wchodzeniu w szereg wzajemnych relacji, przemian i fenomenów.

Ukształtowane przez dekady modele widzialności ulegają hybrydyzacji, w warstwie ikonicznej mamy do czynienia ze strategiami subwersji, a wizualny język otwiera się na szereg procesów w rodzaju strategii kolażu (Lewandowski, 2008). Przestrzenie wizualne posiadają naturę różnorodnych klisz, w których estetyka symbolicznego malarstwa przenika się z mechanicznymi obrazami oraz realizmem syntetycznym. Ma miejsce koncentracja na płaszczyźnie formalnej i funkcjonalnej, natomiast w mniejszym stopniu na warstwie znaczeniowej. W ten sposób realizowana jest poetyka kontrastów i nieciągłości, wielowymiarowości, otwartej struktury dzieł podatnych na transformacje.

W mediach cyfrowych spotykamy się z połączeniem różnych estetyk oraz kodów kulturowych w rodzaju malarstwa, druku, fotografii, kina, telewizji i technologii komputerowych. Media cyfrowe stanowią hybrydę na przecięciu zróżnicowanych pod względem struktur narracyjnych, sposobu organizowania danych, mechanizmów wymiany informacji, zapisu i kodowania pamięci oraz doświadczeń mediów. Treści przenoszone przez poszczególne media klasyczne uwalniają się od trwałego materialnego podłoża w rodzaju kamienia, papieru, kliszy, taśmy magnetycznej i stają się danymi komputerowymi. W ten sposób można wykonywać na nich dowolne operacje, ograniczone jedynie przez wyobraźnię twórcy oraz dostępne w danej chwili oprogramowanie. Teksty kultury zostały w ten sposób odmaterializowane – pozbawione określonego budulca i swego pierwotnego znaczenia, przez co mogą pełnić dziś nowe

role w rodzaju interfejsów w stosunku do innych danych, co wynika z kontekstu kultury komputerowej (Manovich, 2006).

W wypadku mediów cyfrowych bardzo ważną rolę odgrywają takie elementy jak: baza danych oraz interfejs, dzięki któremu użytkownik wchodzi w relacje ze zgromadzonymi elementami. Interfejsy nadają zgromadzonym obiektom medialnym określone jakości i postać (Pisarek, 2006). Użytkownik może przemierzać przestrzenie obrazów – interfejsów aktywując poszczególne obiekty medialne przyporządkowane określonym obszarom i zachowaniom. Zasada wariacyjności umożliwia tworzenie rozmaitych interfejsów, które odwołują się do tych samych zbiorów danych, stanowią o sposobie komunikowania i przemieszczania się w obrębie obiektów znajdujących się w strukturze bazy danych. Interfejsy pozwalają na interaktywną narrację narzucającą wiele możliwych sposobów i dróg zapoznania się z obiektami medialnymi wchodzącymi w skład bazy danych, do której interfejsy się odnoszą umożliwiając tworzenie wielu różnych i unikalnych modeli narracyjnych oraz ich interpretacji.

Interfejsy mediów cyfrowych integrują w sobie doświadczenia mediów klasycznych – druku, fotografii, kina, telewizji. Z jednej strony, poprzez przeniesienie widza do wyimaginowanej przestrzeni wizualnej fikcji, umożliwiają tradycyjny kontakt z klasycznymi mediami, natomiast z drugiej strony pozwalają na wykonywanie operacji na komputerowych danych. Stanowią uniwersalne narzędzia służące manipulowaniu zgromadzonymi w bazie danych elementami, ich dowolne organizowanie, zarządzanie i prezentowanie.

Interfejs jest środowiskiem określanym jako przestrzeń, urządzenie, program, który umożliwia kontakt odbiorcy – użytkownika z utworem – dziełem, a przez to z ideą autora – twórcy (Front, 2008). Przyjmując określoną estetykę pełni funkcję mediacji pomiędzy przestrzenią medialną a człowiekiem, umożliwia dostęp i komunikację, jest sposobem wchodzenia w relacje z utworem. Może nim być okno, program, ekran, pilot zdalnego sterowania, klawiatura lub detektor ruchu. To przestrzeń i sposób dynamicznego oddziaływania na zmysły odbiorcy w celu zanurzenia ich w sieci interaktywnych relacji poszczególnych elementów stanowiących utwór. Pozwala na komunikację z tekstami kulturowymi, które są zgromadzone w bazach danych, na obserwację i nawigowanie pomiędzy składnikami oraz na wpływanie na przebieg akcji i kształt formy poszczególnych elementów utworu.

Interfejs to płaszczyzna styku, proces współwystępowania elementów organicznych i technicznych. Przykład szczególnie zaaranżowanej przestrzeni, która oddziałuje na poszczególne zmysły odbiorców lub system urządzeń i oprogramowania umożliwiające aktywny dialog z utworem poprzez operacje wykonywanych na cyfrowych danych. Łączy przestrzeń biologiczną przynależącą do świata realnego z medialnymi przestrzeniami i światem wirtualnym. Stanowi przykład uniwersalnego narzędzia – translatora kodującego i dekodującego komunikaty naturalne i maszynowe.

Interfejsy są podstawowymi instrumentami poznania i dostępu do wszelkich kulturowych danych oraz narzędziami komunikacji cywilizacji początku XXI wieku charakteryzującymi się określonym wymiarem estetycznym oraz funkcjonalnym. Stanowią nieodzowny element komunikacji zapośredniczonej przez media. To biologiczno-techniczne systemy, które są przedłużeniem naszych organów i umożliwiają dokonywanie określonych wyborów na drodze zaspokajania ludzkich pragnień. Umożliwiają transformację atomów w bity, przez co zmysłowość staje się syntetyczna, bardziej rozumowa niż intuicyjna (Porczak, 2008).

Interfejsy integrują w sobie wiele warstw o charakterze estetycznym i funkcjonalnym, doświadczenia sztuki, nauki i technologii, łączą w sobie różne rodzaje kontaktu przez co posiadają hybrydyczną naturę. Dzięki warstwie estetycznej wynikającej z powierzchni oraz zaprogramowanej funkcjonalności są źródłem prawdziwych doświadczeń. Towarzyszą nam w wielu dziedzinach życia, umożliwiają odczytanie zasobów, wpływają na sposób pamiętania, odczytywania i interpretowania informacji oraz danych do których się odnoszą. Jesteśmy otoczeni przez interfejsy, a dopiero za ich pośrednictwem mamy dostęp do określonych artefaktów - zbiorów kulturowych danych.

Interfejsy spełniają funkcje realizowane w duchu postmodernistycznej koegzystencji wielości i różnorodności. Umożliwiają zwielokrotniony ogląd świata i dostęp do danych, dokonywanie wyborów, magazynowanie, przesyłanie, powielanie, przekształcanie, usprawnienie procesu publikowania i upowszechniania. Pozwalają na transformowanie jednego kodu w inny, rzeczywistości realnej w rzeczywistość medialną. Niezliczona gama interfejsów stanowi rodzaj „drzwi” łączących odmienne ontologicznie światy wirtualne (hiperrzeczywistość, rzeczywistość medialna) ze światem realnym. Umożliwiają przekraczanie granic pomiędzy światami, łączą je ze sobą i umożliwiają przechodzenie do elektronicznych światów i wchodzenie w szereg

uprzednio zaprogramowanych relacji i powiązań pomiędzy poszczególnymi elementami.

Interfejs to przestrzeń, obraz, fotografia, grafika komputerowa, która może być figuratywna lub abstrakcyjna – może to być montaż lub kolaż różnych elementów, obraz dynamiczny lub tekst (Pisarek, 2006). Taki obiekt-interfejs za pomocą przyporządkowanych mu aktywnych hiperłączy pozwala użytkownikowi na przemieszczanie się pomiędzy innymi elementami medialnymi znajdującymi się w bazie danych. W takim wypadku mamy do czynienia z obrazami-ekranami, które pełnią funkcje wizualnych okien lub funkcjonalnych interfejsów. Jako okno na świat umożliwiają obserwację iluzjonistycznego, wirtualnego świata, natomiast jako graficzny interfejs stanowią panel kontroli i sterowania oraz wykonywania operacji na danych.

Obraz na ekranie monitora to powierzchnia nieustannych opozycji w rodzaju percepcji iluzji i narzędzia pracy, głębi i powierzchni, przezroczystości i nieprzezroczystości, okna na przestrzeń iluzji i płaskiej przestrzeni kontrolnej. Próbując stać się konwencją uniwersalną, komputerowym interfejsem pomiędzy różnymi mediami spełnia jednocześnie funkcje obrazu i mapy, okna obserwacji i narzędzia pracy. Wybrane obiekty mediów cyfrowych przyjmują postać interfejsów, które funkcjonują jako reprezentacje mediów klasycznych. Mogą pełnić funkcje symulacji, sterowania, działania czy komunikacji w kontekście pozostałych elementów znajdujących się w bazie danych, pozwalając użytkownikowi na (Manovich, 2006):

reprezentację-symulację

technologie wykorzystujące ekran, których celem jest zanurzenie widza w wirtualnym świecie (panoramy, kino, telewizja); ekran pełni rolę okna na przestrzeń iluzyjną;

reprezentację-sterowanie

obraz pełni funkcje interfejsu, a symulując panel kontrolny umożliwia sterowanie komputerem;

reprezentację-działanie

obraz narzędzie, który oferuje użytkownikowi możliwość wpływania na rzeczywistość, manipulowania nią (mapy, plany, rysunki);

reprezentację-komunikację

opozycja między technikami reprezentacji w postaci tradycyjnego przedmiotu estetycznego – magazynowania, utrwalania treści (film, taśma, płyta) a technologiami odnoszącymi się do czasu rzeczywistego, bez wytwarzania obiektu materialnego (telefon, telewizja, teleobecność).

Interfejsy w rodzaju człowiek-komputer stają się kodami, za pomocą których mamy dostęp do wszelkich dóbr kultury. Pozwalają one na obsługę systemu komputerowego poprzez operacje wykonywane na informacjach wyświetlanych na ekranie w czasie rzeczywistym (Durka, 2000). Interfejsy umożliwiają użytkownikowi wejście w interakcje z komputerem, przybliżają mu sposób zorganizowania danych. Stają się wizualno-taktylną przestrzenią, charakteryzującą społeczeństwo informacyjne, za pomocą której możemy oddziaływać na rozmaite obiekty i przestrzenie kulturowe. W wielu wypadkach klasycznie ukształtowany poziom treści i formy utworu zostaje przemianowany na poziom treści – interfejs. Interfejs w relacji z użytkownikiem stwarza możliwość unikalnego przeżycia estetycznego, unikalną materializację dzieła. W wypadku utworów cyfrowych, które powstają w sposób dynamiczny, w czasie rzeczywistym działania programu, pojęcia treści i interfejsu ulegają zespoleniu. Treść dzieła sztuki jest kształtowana jako efekt relacji twórcy-programisty, programu komputerowego oraz użytkownika.

Interfejs nie jest jedynie transparentnym oknem obserwacji danych komputerowych, lecz umożliwia narzucanie im zupełnie nowych zasad (Manovich, 2006). Używając szeregu poleceń wynikających z oprogramowania, istnieje możliwość nieograniczonej ingerencji w dane, a dzięki temu także w formę obiektu cyfrowego. Głównym elementem współczesnego interfejsu jest ekran, który stanowi konsekwencję technologicznej ewolucji mediów obrazowania. Jest on następstwem nieruchomych obrazów malarskich, fotograficznych, ruchomych obrazów kinematograficznych, podlegającym przemianom w czasie rzeczywistym obrazom radaru i telewizji. Forma, jaką przybierają interfejsy i sposób, w jaki są zbudowane, wynika z wcześniejszych doświadczeń przynależnych poszczególnym mediom (druk, kino, telewizja).

Interfejs to otwarta na interakcje przestrzeń – styk człowieka i technologii, która charakteryzuje się bezustannym procesem przemian. To wielowymiarowa i funkcjonalna struktura, w której odbywają się procesy remiksowania estetycznych ikon i kulturowych klisz, procesy negocjowania, nawigowania, wyborów oraz transformacji.

Dawna obserwacja zostaje zastępowana stymulacją i wpływaniem na reprezentacje przedmiotu odniesienia. W odróżnieniu od medium, które spełnia funkcje pośredniczące i komunikuje określone treści, interfejs tworzy konteksty, łączy i umożliwia przechodzenie do poszczególnych elementów medialnych. Jest systemem powiązań pomiędzy światami i proponuje określone sposoby poznania.

Współcześnie interfejsy stanowią przykład uniwersalnego języka, kodu, narzędzia komunikacji, który umożliwia dostęp do przestrzeni medialnych poprzez intencjonalne (zgodne z systemem hipertekstualnych relacji i powiązań) odwołanie się do określonych zasobów (Ostrowicki, 2008). Za każdym razem zaprasza nas do odbycia medialnej podróży, której ostateczny cel nie jest znany. W konsekwencji interfejsy stają się szczególnym rodzajem strategii gry, wyboru i dostępu do kulturowych danych, dzięki której zaspokajany jest szereg potrzeb na drodze interakcji, nawigacji, modyfikacji, a w efekcie osiągnięcie stanu immersji.

Interfejsy są przykładem kolejnego kroku na drodze zapośredniczania świata poprzez medialne komunikaty, są źródłem nowych aktywności poznawczych człowieka, wychodzą poza bierne oglądanie i słuchanie, ku dotykaniu i przekształcaniu (Gwóźdź, 2004). Umożliwiają realizowanie pragnień poszukiwań i podróży, dzięki nim odnajdujemy drogę do świata wirtualnych przestrzeni medialnych. Aktualnie interfejsy stają się dominującymi przestrzeniami kultury widzenia, która dzięki interaktywności staje się kulturą działania. Stają się aktywnymi kurtynami, za którymi zdeponowane są wszelkie kulturowe teksty.

Technologie informatyczne, cyfrowa postać kulturowych tekstów, pojęcia w rodzaju interaktywności, nawigacji, hipertekstualności wpływają na kształt współczesnej kultury i aparat zmysłowy człowieka (Lewandowski, 2008). Współczesne przestrzenie widzialności reprezentowane przez media cyfrowe, uzyskują wymiar hiperrealny, co dokonuje szeregu przemian w paradygmacie widzenia, działania oraz myślenia. Technologia z coraz większym impetem otacza człowieka i wypełnia przestrzenie rzeczywistości, postępuje miniaturyzacja urządzeń, niewidzialna tkanka oprogramowania tworzy sieć wzajemnych relacji i powiązań. Wizualne przestrzenie stają się inteligentne, obserwują i rejestrują nasze zachowania i reakcje, osobiste preferencje oraz dokonywane wybory, które wynikają z naszej wrażliwości i sposobu myślenia. Gromadząc powyższe dane umożliwiają projektantom przestrzeni medialnych realizowanie dowolnych scenariuszy i strategii. Interfejsy, podtrzymując i pobudzając interakcje, stają się autonomicznymi artefaktami, ulega zatarciu granica pomiędzy

pojęciami w rodzaju odbiorcy – interfejsu – dzieła – autora. Przestrzeń i forma określana mianem interfejsu staje się coraz bardziej transparentna, ulega ciągłym modyfikacjom, staje się coraz bardziej intuicyjna i niedostrzegalna, w efekcie czego z coraz większą łatwością ludzkie zmysły ulegają zanurzeniu w sieci relacji zaprogramowanych pod powierzchnią interfejsów.

5. Ekran y świetlnych iluzji i estetyka niematerialności

W ujęciu historycznym obserwowaliśmy ewolucję powierzchni ekranu od materialnych przestrzeni obrazów (malarstwa, grafiki, fotografii), ekranu filmowej projekcji, emisji telewizyjnej, do ekranu monitora komputera. Od ekranu statycznej projekcji do ekranu dynamicznego (kino, telewizja, wideo), który umożliwił wyświetlanie obrazu zmieniającego się w czasie. Taki rodzaj projekcji dążył do wytworzenia u widza pełnego doświadczenia iluzji oraz identyfikacji z obserwowaną rzeczywistością ekranową.

Analizując praktyki, które poprzedzały wynalezienie kina i zastosowanie projekcyjnego ekranu można wskazać na formy tworzenia wizualnych spektakli takie, jak XVIII- i XIX-wieczne latarnie magiczne, fantasmagorie, panoramy, dioramy. Kino, aby umożliwić proces identyfikacji widza z obrazem, stosuje zaciemnienie wnętrza sali projekcyjnej oraz duży format ekranu. Widz wtapia się w przestrzeń fikcji filmowej, doznając iluzji bycia tam. Ekran telewizora czy radaru umożliwia ukazywanie przemian zachodzących w czasie rzeczywistym (np. zmiana pozycji w przestrzeni). Powstawanie obrazów następuje dzięki sekwencyjnemu skanowaniu kołowemu lub horyzontalnemu analizowanego środowiska. Ekran monitora komputera umożliwia oglądanie wielu okien – interfejsów graficznych, które są nałożone na siebie w tym samym czasie. Jest to praktyka powszechna, umożliwiająca śledzenie kilku działań równocześnie. To przestrzeń, na której zestawione są rozmaite elementy graficzne, teksty, obrazy statyczne i dynamiczne. Ekran monitora komputera oprócz pełnienia funkcji okna, które przedstawia obraz rzeczywistości, staje się narzędziem, za pomocą którego możemy oddziaływać na rzeczywistość. Jest interaktywnym ekranem czasu rzeczywistego (Manovich, 2006).

Rzeczywistość wirtualna oraz grafika komputerowa umożliwiają widzowi wykonywanie szeregu ułatwiających nawigowanie czynności, w rodzaju skalowania,

obracania, przybliżania, oddalania lub zmiany punktu widzenia danej sceny. W rzeczywistości wirtualnej nie mamy do czynienia z płaską prostokątną powierzchnią ekranu, gdyż wyświetlane w goglach lub hełmie obrazy całkowicie wypełniają pole widzenia użytkownika. Jest on całkowicie zanurzony w syntetyzowanej przez komputer przestrzeni wirtualnej, która pokrywa i zastępuje rzeczywistą przestrzeń fizyczną. W takim wypadku klasycznie definiowany ekran przestaje istnieć, a obrazy całkowicie wypełniają pole widzenia.

Nowoczesna kultura wizualna ukształtowała fenomen ekranu, który stanowił wirtualną przestrzeń spektaklu i symulacji. Technologie reprezentacji ekranowej wspierane przez technologie informatyczne spowodowały, że media cyfrowe tworzą dziś nowe możliwości w zakresie sztuki i procesów komunikacji. Powszechne stają się takie pojęcia jak interaktywność, teleobecność, rzeczywistość wirtualna. Wszechobecnymi rekwizytami współczesnych przestrzeni kulturowych są systemy tworzone przez ekrany oraz komputery, które umożliwiają dostęp do informacji i działanie na cyfrowych danych – procesy nawigowania i doświadczania złudnej obecności w określonych miejscach.

Ekran stanowi nieodzowny element wszelkich aparatów reprezentacji w postaci malarstwa, fotografii, filmu, telewizji, systemów komputerowych. W przeszłości umożliwiał prezentowanie obrazów statycznych odnoszących się do czasu przeszłego (malarstwo, fotografia). Współcześnie ekran dynamiczny umożliwia projekcję ruchomych obrazów zarejestrowanych w przeszłości, lub ukazuje dziejące się w teraźniejszości przemiany czasu rzeczywistego. Ekran w przeszłości stanowił okno ukazujące świat wizualnych iluzji, natomiast współcześnie coraz częściej umożliwia obserwacje przemian zachodzących symultanicznie. W przyszłości całkowicie wypełni on pole ludzkiego postrzegania wytwarzając iluzjonistyczne światy wirtualne ulegające przemianom na skutek naszych interakcji (Kluszczyński, 2001).

Płaska powierzchnia wydaje się być dziś wszechobecna, znajduje się niemal w każdej z otaczających nas przestrzeni. Pełni funkcję okna na świat rzeczywisty oraz interfejsu do danych kulturowych. Z jednej strony stanowi koncepcję powierzchni-okna, na którą patrzy się z dystansu, i w którą się nie ingeruje (malarstwo, fotografia, kino), natomiast z drugiej strony stanowi koncepcję powierzchni-interfejsu, która pełni funkcję interaktywnego panelu, umożliwiając proces nawigacji w uniwersum cyfrowych danych.

5.1 Estetyka niematerialności

Charakterystycznymi praktykami twórczymi epoki postmodernizmu końca XX wieku, opartymi na systemach komputerowych, stały się działania polegające na tworzeniu obiektów medialnych z elementów znajdujących się w bazach kulturowych danych. Stylami dominującymi były: pastisz, odniesienia historyczne oraz cytaty. W latach 80. XX wieku, zgodnie z postmodernistyczną logiką wypowiedzi artystycznej, podkreślano granice pomiędzy poszczególnymi elementami składowymi utworów medialnych. Urządzenia umożliwiały dokonywanie szeregu operacji edycji danych w ograniczonym zakresie, w efekcie czego powstawały realizacje o ograniczonych paletach barw czy ostrych krawędziach obrazów.

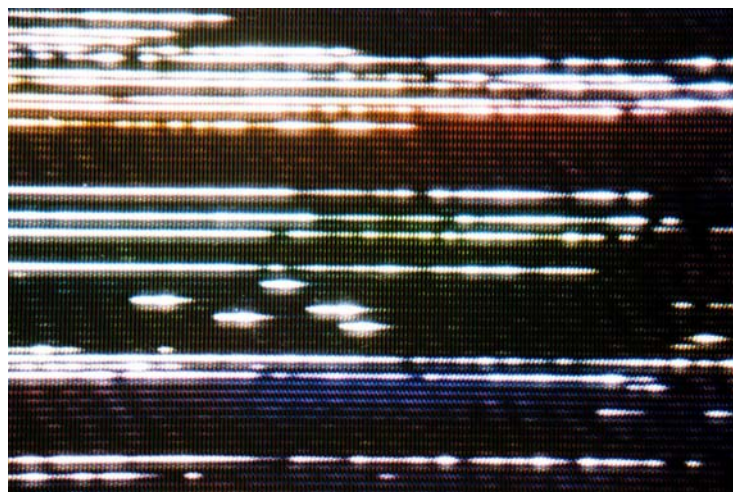
W pierwszej dekadzie XXI wieku media cyfrowe wprowadziły estetykę płynności w miejsce technik montażu, w rodzaju cięć montażowych bądź kontrastowych ujęć stosowanych przez media klasyczne od lat 20. XX wieku. Obserwujemy szereg tendencji zmierzających do rezygnacji z technik montażu, które są zastępowane ciągłymi wirtualnymi przestrzeniami łączącymi w sposób płynny różne elementy medialne. Estetyka płynności objawia się w stosowaniu efektów morfizacji, w płynnych obrazach kompozytowych, ciągłej nawigacji w przestrzeniach rzeczywistości wirtualnej. Poszczególne elementy są łączone ze sobą za pomocą gładkich przejść, tak aby uzyskać efekt jednego ujęcia i zatrzeć granice. W przeszłości celem montażu było stworzenie kontrastu pomiędzy następującymi po sobie ujęciami, natomiast w wypadku cyfrowego kompozytowania istota tkwi w tworzeniu jednorodności, w płynnych przejściach pomiędzy materiałami. Znajdująca się w opozycji do montażu estetyka płynności zatacza coraz szersze kręgi i znajduje zastosowanie w kulturze współczesnej (Manovich, 2006). Dąży się do symulowania ciągłości ludzkiego doświadczenia otaczającego świata i zjawisk w nim występujących.

Horyzont współczesnej kultury definiują stany w rodzaju niestabilności, płynności i zmienności. Jakości te powstają jako następstwo aktywności mediów elektronicznych. Dzięki mediom cyfrowym otaczające nas teksty kultury stają się niematerialne, przezroczyste i płynne. W ten sposób ulegają zatarciu granice pomiędzy realnością a obrazem wirtualnym, możliwościami cyfrowych przekształceń iluzjonistycznych a mimetycznymi wizerunkami analogowymi-odbiciami,

zaprojektowanym i wygenerowanym sztucznym środowiskiem a środowiskiem naturalnym.

Jesteśmy świadkami niekończącej się płynności definicji i form wszelkiego istnienia (Kępińska, 2003). Niezwykle szybki przyrost danych w otaczającej nas przestrzeni tworzy nieograniczony wręcz potencjał wirtualnych możliwości w rodzaju dekonstrukcji i montażu. Wszystko staje się aktywnością impulsów elektronicznych, które można w dowolny sposób zaprojektować i zaprogramować.

Ilustracja poniżej przedstawia strukturę obrazu elektronicznego obserwowanego na ekranie kineskopowym.



Ilustracja 8

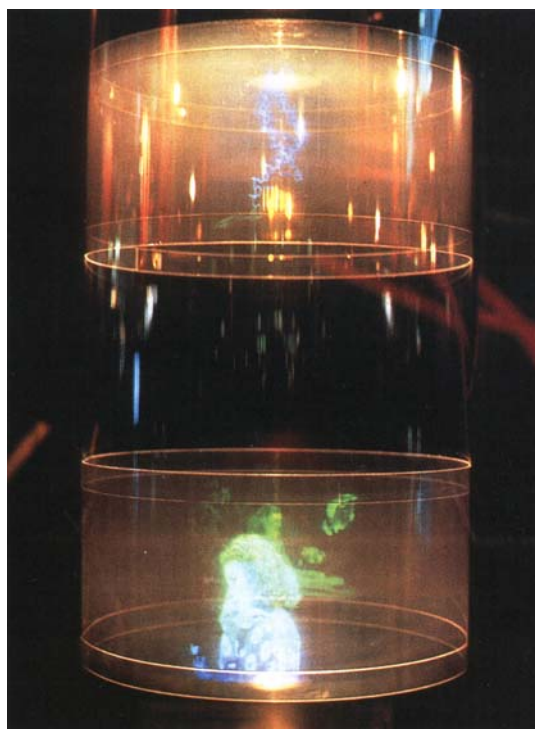
Janusz Musiał, Ekrany światła – punkty, linie, impulsy, fotografia, 2004 (ze zbiorów autora)

Prześledziliśmy ewolucję formy mediów od obiektów materialnych, poprzez media opierające się na sygnałach elektronicznych, do współczesnych mediów komputerowych. Rozwój technologiczny umożliwił przejście od materialnego obiektu do elektronicznego sygnału, od materialności do immaterialności i płynności.

Charakterystyczną cechą współczesnej kultury jest dematerializacja tekstów-obrazów, która polega na minimalizowaniu udziału materialnego budulca przy ich tworzeniu. Obrazy techniczne (telewizja, wideo, komputer) nie dysponują obiektywnym podłożem, są rzutowane w pustkę. Tradycyjne obrazy materialne zastępowane są przez niematerialne pola postrzegania, które są znaczone od koloru do światła, od pigmentu

do piksela, od ekranu – zwierciadła, poprzez ekrany – monitory, aż po ekrany – hologramy (Gwóźdź, 1997). Obecnie techniki komunikowania przestają służyć przenoszeniu znaczeń, tworzą nowe stany świadomości, stanowiąc o procesie konstruowania sensów ofert medialnych. Obrazy elektroniczne – wideogramy, charakteryzują się niematerialnością – brakiem obrazu jako nośnika, a dzięki świecącej lampie kineskopowej lub wyświetlaczom umożliwiają bezcielesny kontakt oka widza z obrazem wygenerowanym na ekranie. Obrazy cyfrowe są jedynie danymi obrazowymi, obrazem potencjalnym, ponieważ odczytanie ich wymaga ekranu, a najpowszechniejszą formą czynienia ich widzialnym obrazem jest ekranowa prezentacja światłobrazów.

Poniższa ilustracja przedstawia przykład obrazu-hologramu.



Ilustracja 9

Przykład obrazu-hologramu (Pietrozolin-Skowrońska, 1997, t.2, s.794)

Dziś coraz częściej pozór wypiera realność, której materialne modele zastępuje pulsowanie energii świetlnej na powierzchni ekranu, bez udziału jakiegokolwiek materii obrazowej. Skalne światłocienie zostały zastąpione przez obrazy syntetyczne najnowszej generacji. Przekaz wizualny charakterystyczny dla mediów elektronicznych (telewizja, wideo, komputer) zastąpił materialne komunikaty

obrazowe (fotografia, film). Dzięki projekcji obrazów światła może odbijać świat, ale także może go w dowolny sposób kształtować, zmieniać czy oświetlać. Obecnie obserwuje się zerwanie z tradycją obrazów-odbić, obrazów-odwzorowań, co oznacza koniec estetyki rejestracji oraz filozofii reprodukcji, kres obrazu opartego na prawdzie i realności odwzorowanej rzeczywistości, obrazu charakteryzującego się materialnością i trwałością. Faktem staje się zanikanie sensu i referencji, unicestwianie tego, co realne, i samej zasady realności. To początek procesu nieskończonej możliwości ingerencji i transformacji obrazu oraz jego najmniejszej cząstki. Niematerialność obrazów uwolnionych od trwałego nośnika (błona fotograficzna, papier, płótno), oraz brak odniesienia do rzeczywistości pozwalają mówić o współczesnej epoce jako wieku dryfujących obrazów i niematerialnej komunikacji. Wraz z rozwojem cywilizacji obrazy stają się ekranami, które nas powszechnie otaczają (Flusser, 2005). Świat przestaje być światem realnym i staje się spektaklem komunikatów obrazowych reprezentujących rzeczywistość. Z czasem zapominamy, że to my je kiedyś stworzyliśmy, nie potrafimy ich odszyfrowywać i żyjemy jako funkcja obrazów, halucynacja zajmuje miejsce imaginacji.

„Jeśli w naszej cywilizacji jest coś, co przypomina katedry średniowieczne, to są to efekty specjalne w filmach hollywoodzkich. Są one rzeczywiście imponujące zarówno w swej skali, jak i trosze o szczegóły. Tworzone przez tysiące wykwalifikowanych rzemieślników pracujących nad nimi przez wiele lat, filmy te są szczytowym osiągnięciem zespołowego kunsztu. Mistrzowie średniowieczni zostawili nam zainspirowane wiarą materialne cuda zaklęte w kamień i szkło. Dzisiejsi mistrzowie zostawią po sobie tylko zbiory pikseli przeznaczone do wyświetlania na ekranie kinowym lub monitorze. To właśnie są niematerialne katedry światła, mające religijne odniesienia, majestatyczność i transcendencję wirtualnych realizacji” (Manovich, 2006, s.311-312).

ROZDZIAŁ II

FOTOGRAFIA W OBLICZU HYBRYDYZACJI MEDIÓW

Fotografia, będąc rezultatem mechaniczno-optycznej rejestracji wybranych fragmentów otaczającego świata, łączy w sobie naturalne procesy automatycznego odwzorowywania świata rzeczy oraz nadawania im trwałej formy w oparciu o aktualny poziom techniki i technologii. Stanowi przykład medium, które było prekursorem i inspiratorem mediów obrazowania technicznego (kina i telewizji), co na trwale ukształtowało modele kreacji i recepcji przekazów wizualnych, w zdecydowany sposób stanowiąc o obliczu kultury wizualnej XX wieku.

Dynamiczny rozwój technologii cyfrowej przyczynia się do szeregu przemian w odniesieniu do medium fotografii, które obserwujemy w pierwszej dekadzie XXI wieku. Fotografia analogowa, medium obiektywnej rejestracji i odwzorowywania świata, jest zastępowana przez fotografię cyfrową, która daje możliwości wizualizacji wyobraźni człowieka, wymyślonych koncepcji i scenariuszy. Miejsce i przedłużenie aparatu fotograficznego coraz częściej zajmuje komputer wraz z cyfrowym instrumentarium umożliwiając dowolne kształtowanie wizualnych przestrzeni.

Postępuje proces hybrydyzacji mediów, który przejawia się w integracji ukształtowanych przez dekady konwencji formalnych, technicznych i estetycznych różnych mediów (malarstwa, grafiki, fotografii, kina, telewizji, interaktywnych mediów cyfrowych).

Fotografia jest przykładem niezwykle elastycznego, podatnego na dialog z innymi medium. Od wielu dekad wchodzi w sieć intermedialnych powiązań z mediami klasycznymi, czego konsekwencją jest nadmierna estetyzacja obrazu. W kontekście mediów cyfrowych przyjmuje postać immaterialną, staje się wirtualną powierzchnią obrazową, której możemy przyporządkować szereg nowych funkcji i zadań. Jako obraz-interfejs jest narzędziem nawigacji i eksploracji, umożliwia oddziaływanie na inne obiekty medialne oraz na obiektywnie istniejącą rzeczywistość.

Reakcją na intermedialne relacje medium jest koncepcja fotografii autonomicznej, której jednym z jej przykładów jest fotografia postmedialna. Konwencja przekracza granice swej medialności (funkcji mediacji pomiędzy światem i człowiekiem), koncentruje się na własnych (potocznie traktowanych jako marginalne) autonomicznych cechach, które wykorzystuje do tworzenia wizualnych fenomenów.

Aktualnie fotografia lokuje się na przecięciu różnych mediów, stylów i technologii. Jako przedmiot odniesienia obiera świat realny lub wirtualne przestrzenie komputerowych danych oraz uniwersa wyobraźni autora. Będąc techniką artystycznej

ekspresji uwzględnia stosunek autora do przedmiotu przedstawienia i może uosabiać obiektywną rejestrację i dokumentację oraz subiektywną kreację i transformowanie wybranych motywów.

1. Obrazy natury - ślady realności i światła

„Szukamy potwierdzenia obserwowanej rzeczywistości w obrazie fotograficznym nie tylko dlatego, żeby gromadzić przekonujący materiał dowodowy, ale również po to, by dostarczyć podniety wyobraźni, by zatrzymać utrwalone te widoki, które mogły nam umknąć i które nabierają nowego, świeżego znaczenia wtedy, kiedy możemy je zestawić, wracać do nich i po wielokroć porównywać z wytworzonym w naszym umyśle obrazem (Dłubak za Wojnecki, 2007, s.27).

Fotografia przynależy do świata naturalnych procesów i umożliwia utrwalanie obrazu rzeczy czy zjawiska, które stanowią jej przedmiot odniesienia. W swojej historii pełniła wiele funkcji i wywiązywała się z różnorodnych zadań. Oto główne zadania oraz funkcje medium fotografii (Barthes, 1996; Lewczyński, 2005; Wojnecki, 2007):

Fotografia pozostaje w silnych związkach z praszką, z praktykami magicznych obiektów, ponieważ odwołuje się do obrazów znalezionych w świecie, jedynie zanotowanych i utrwalonych (Wojnecki, 2007). Jest przykładem realizacji marzeń o prawdziwych obrazach, powstałych niezależnie od świata kultury, obrazach za pomocą których natura jest w stanie sama siebie odzwierciedlać. Jest niejako medium pierwotnym, które umożliwia mechaniczne tworzenie obrazów bez udziału intelektu i ręki ludzkiej, plastycznego gestu człowieka. Wykorzystując archaiczne medium – światło oraz archetypowe zasady działania konstrukcji camera obscura – jest dowodem na to, że natura może tworzyć swoje reprezentacje. Notuje obrazy otaczającego świata w sposób bezpośredni, niemalże automatyczny i niezapośredniczony. Światło przedmiotu odniesienia stanowi siłę sprawczą powstającego obrazu, decyduje o samoujawnianiu się świata na fotografii, jest istotą objawienia się przedmiotu. Pierwotne promienie światła odbijane od powierzchni przedmiotu odniesienia dotykają powierzchni materii światłoczułej, powołują do życia swój obraz, pod powierzchnią którego zostaje utrwalony jedyny w swoim rodzaju stan energetyczny – fotografia przenosi magiczne siły przedmiotu swego odniesienia i jego aurę. Wywodzi się z

autonomicznych zjawisk natury, powstała jako inspiracja prostymi zjawiskami fizycznymi, wrażeniami optycznymi, które istnieją samoistnie (odbicia na powierzchni lustra wody, cienie na powierzchni skały), aby spełniać funkcję śladu rzeczywistości. Stanowiła przykład zjawiska naturalnego, a jej pierwotną intencją było chwytnie obrazów otoczenia. W początkowym okresie w centrum jej zainteresowania znajdował się zapis i dokumentowanie otaczającego świata zjawisk i rzeczy. Obrazy stanowiły przykłady lustrzanych odbić otaczającej rzeczywistości, co było podstawową właściwością i wynikało z elementarnej logiki medium.

Fotografia jest również przykładem naturalnego procesu zachodzącego w naturze, który opiera się na paradygmacie odzwierciedlania obiektywnie istniejącej rzeczywistości, świata rzeczy i zjawisk (Wojnecki, 2007). Jest rodzajem śladu, odbicia fizycznej obecności, który powstaje na materiale światłoczułym pod wpływem promieniowania fal świetlnych odbitych od przedmiotu odniesienia. Informacje na temat kierunku, natężenia i częstotliwości światła zostają zakodowane w postaci zapisu na warstwie światłoczułej, charakteryzującego się określoną jasnością, barwą oraz perspektywą (trzy cechy metryczne rzeczywistości).

Następnie umysł widza dokonuje rozpoznania i interpretacji znaczeniowej obrazu. W oparciu o zmysł wzroku oraz ślady pamięciowe tworzy model rzeczywistości, którego ostateczny kształt jest uwarunkowany przez indywidualne cechy odbiorcy o charakterze psychofizjologicznym, kulturowym i społecznym. Za sprawą ludzkiego umysłu zanotowane w postaci określonych kształtów i barw ślady natury stają się mentalnymi obrazami, powstają jako interakcja umysłu widza i jego wiedzy z wizualnym śladem natury (Młodkowski, 1998).

Obcując z obrazem fotograficznym doświadczamy wiary w świat istniejący na obrazie, umożliwia on naszym oczom uchwycenie sposobu istnienia rzeczy i otoczenia, sprawia, że wspomnienia ukryte w ludzkiej pamięci powracają, ewokują to, co minęło bezpowrotnie (Pontremoli, 2006). Fotografia ofiaruje nam szczególny dar widzenia, który przekracza przyzwyczajenia naszej codziennej percepcji, przyczynia się do lepszego zrozumienia otaczającego nas świata. Stanowi świadectwo czasu przeszłego, jest świadkiem określonego rodzaju aury, impulsem, uchwyceniem danej chwili; stwarza załączek prawdy, jest odporna na przemijanie ludzkiego życia. Fotografie, z których emanuje minione życie, miejsce, zdarzenie, stają się źródłem wielu doznań i odkryć. Pozwalają poszerzać oddziaływanie obrazu i tworzyć instrument

badania przeszłości. Ukazują losy ludzi zatrzymanych w obrazach, są sposobem na przywołanie pamięci (Lewczyński, 2005).

Fotografia – w odróżnieniu od każdego innego obrazu - nigdy nie odróżnia się od przedmiotu swego odniesienia, stanowi rodzaj tautologii (Barthes, 1996). Każda fotografia jest w sposób naturalny złączona ze swoim odniesieniem i stanowi jego referent: obraz nosi znamiona prawdy w stosunku do przedmiotu odwzorowania. Fotografia, wierny obraz, daje odczucie równie pewne jak wspomnienie, gromadząc cechy składające się na istotę rzeczy. Stanowi próbę oddania istoty, spełnienia utopijnego marzenia o prawdzie.

„W przypadku fotografii nigdy nie mogę zanegować faktu, że ta rzecz tam była. Jest podwójna wspólna płaszczyzna: realności i przeszłości. I ponieważ tylko wobec zdjęcia istnieje ten przymus, należy go uznać, prawem redukcji, za samą istotę fotografii: to, co określane jest jako noemat (przedmiot myślenia). To więc, o co chodzi mi w zdjęciu nie jest ani Sztuką, ani Przekazem - jest to Odniesienie stanowiące założenie Fotografii” (Barthes, 1996,s.130).

Fotografia to synteza procesów patrzenia, wyboru określonego momentu, sposobu kadrowania, określania perspektywy oraz procesów z zakresu fizyki i chemii (Barthes, 1996). Jest efektem zjawisk tworzenia się obrazu przechodzącego przez system urządzeń optycznych, działania światła na określone substancje oraz szeregu zagadnień z zakresu estetyki, historii, socjologii oraz zespołu praktyk o charakterze kreacyjno-percepcyjnym.

Fotografia jako medium koncentruje się przede wszystkim na realistycznym odtwarzaniu rzeczywistości, utrwalaniu obiektywnej kopii oryginału, rejestrowaniu obrazu rzeczy i przenoszeniu wrażenia realności przedmiotu na jego mechaniczną reprodukcję. Jest związana ze zjawiskami obiektywizmu i realizmu. Poprzez ukazanie nieobecności realności umożliwia unaocznienie świata realnych rzeczy i zjawisk za pośrednictwem ich obrazów.

Fotografia umożliwia uzyskanie wiernego, niemalże lustrzanego odwzorowania wybranych fragmentów rzeczywistości na materiale światłoczułym, którego struktura budująca obraz – ziarnistość – sprawia wrażenie naturalności. Na obraz o wysokim stopniu realizmu składają się (Młodkowski, 1998):

- odzwierciedlenie szczegółów z rozdzielczością dorównującą w praktyce wzrokowi człowieka,

- zachowanie proporcji przestrzennych analogicznych do obrazu wizualnego (przy starannie dobranej optyce),
- naturalność kolorystyki,
- statyczność reprodukowanej sceny (fotogram jest aktem statycznym z reguły dynamicznych zjawisk).

Wartość realizmu przyczynia się do wyeksponowania funkcji dokumentalnej fotogramu polegającej na prawdziwości zaistniałej sytuacji, której aspekt przestrzenny został odwzorowany w obraz fotograficzny. Jest to konsekwencja naturalnej wiary ludzi w świadectwo naoczności, a powszechność tego zjawiska wywodzi się z wiedzy potocznej. Fotografia jest mową obrazów, natomiast aparat fotograficzny spełnia rolę „pamięci oka”, a pamięć ta utrwała widziane zdarzenia, fragmenty rzeczywistości. Obiektywizm oraz dbałość o wierne odwzorowanie fotografowanego obiektu to cechy znamienne dla fotografii dokumentalnej, reportażowej czy reprodukcyjnej.

Fotografia analogowa, sztuka fotogenicznego rysunku, posiadająca charakter dokumentalny, pozwala na realistyczne utrwalanie wizerunków świata, posiada indeksową naturę zależności pomiędzy obrazem a przedmiotem odniesienia, znakiem a jego desygnatem. Gwarantuje prawdę i obiektywność, odnosi się do czasu minionego, do przeszłości. Odwołuje się do natury reprodukcji, reprezentacji świata rzeczy poprzez obrazy realistyczne. Stanowi kontynuację włoskiego renesansowego malarstwa oraz przedstawiającego i realistycznego malarstwa XIX wieku (Manovich, 2006).

Za jej pośrednictwem obrazy ze świata realnego zostają unieśmiertelnione, przyjmują postać dwuwymiarowych pomników, obrazów zbudowanych ze szlachetnego metalu – srebra (Barthes, 1996). Jako efekt emanacji przedmiotu odniesienia, odbitych promieni światła, zasady kadrowania i perspektywy, optycznego odwzorowania przedmiotu oraz zjawiska światłoczułości halogenków srebra zostaje utrwalony obraz fotografowanego przedmiotu.

„Zdaje się, że po łacinie "fotografia" nazywa się: "imago lucis opera expressa", to znaczy obraz wywołany, wyjęty, wyrażony, wyciśnięty (jak sok z cytryny) przez działanie światła" (Barthes, 1996, s. 130).

Fotografia zaświadcza o obecności rzeczy, poświadcza, że przedmiot czy zdarzenie było realne. Niezwykle istotną cechą fotografii jest fakt, że odniesienie utrwalone na obrazie istniało i było widziane przez autora. Fotografia ma zdolność poświadczania, że to, co widzimy naprawdę w przeszłości zaistniało. Upewnia, że to, co widzimy, to rzeczywistość, która kiedyś miała miejsce, to przeszłość i rzeczywistość. To nie gra wyobraźni, wspomnienie, iluzja. Będąc emanacją tego, co było, wskazuje i odnosi się do czasu przeszłego, stanowi dowód i potwierdzenie tego, co przedstawia, jest dowodem autentyczności, zaświadczeniem obecności, poświadcza istnienie w czasie (Barthes, 1996).

„To, co Fotografia powiela w nieskończoność miało miejsce tylko jeden raz; powtarza więc mechanicznie to, co już nigdy nie będzie się mogło egzystencjalnie powtórzyć (Barthes, 1996,s.9).

Fotografia jest trwałym obrazem, zarejestrowanym w określonym czasie, a następnie utrwalonym w formie materialnego artefaktu. Stanowi indeks wydarzenia, które zaistniało przed obiektywem aparatu, a cała powierzchnia obrazu została naświetlona równocześnie. W wypadku obrazu fotochemicznego cały plan fragmentu rzeczywistości rzutowany na materiał światłoczuły jest rejestrowany w tym samym czasie. W wypadku obrazu światłoczułego naturą tworzywa medium, strukturą budującą obraz, są ziarna emulsji światłoczułej (halogenki srebra). Ziarno budujące strukturę obrazu fotograficznego czy filmowego jest ziarnem na tyle drobnym, że w bezpośredniej koegzystencji ze światem różnych substancji i bytów odnosi się wrażenie realności.

Fotografia konwencjonalna jest pojmowana jako model rzeczywistości materialnej, której odniesienie stanowi. W przeszłości definiowano ją jako obiektywny ślad, odbicie wybranego fragmentu rzeczywistości. Była obdarzana wartością prawdy, z której wynikał etos tego medium. Zgodnie z modernistyczną ideą stanowiła o sposobie porządkowania świata – dokładne przyjrzenie się wybranym fragmentom utrwalonym na obrazie pozwala snuć refleksje, dokonywać analiz i syntez, kontemplować wedle własnego uznania i czasu wyznaczonego wewnętrzną potrzebą. Ten statyczny i niemy obraz pozwala lepiej zrozumieć i zapamiętać. Stanowi łącznik z minionym światem, a także jest sposobem rejestracji o głębokiej wymowie, który skłania do filozoficznej zadumy.

Fotografia jest przykładem obrazu technicznego umożliwiającego automatyczny rysunek, zgodnie z rozkładem energii świetlnej w przestrzeni, w oparciu o optyczno-mechaniczne zasady oraz właściwości światłoczułości materiału. Powstały w ten sposób obraz charakteryzuje się znacznym naturalizmem oraz podobieństwem do przedmiotu swego odniesienia, daje poczucie realności istnienia wycinka rzeczywistości, dzięki czemu nadrzędną funkcją medium jest dokumentalność. W wypadku fotografii mamy do czynienia z rodzajem śladu, cytatem wybranego fragmentu natury, który jako jej lustrzane odbicie umożliwia doświadczanie wrażenia iluzji rzeczywistości. Pozwala na rejestrowanie dynamicznych i zmiennych zjawisk i jako nieruchomy obraz umożliwia szczegółowy i dokładny ogląd zachodzących procesów. Fotografia stanowi przykład medium dającego możliwość wielokrotnego kopiowania, jako trwałe i mobilne medium komunikacji spełnia rolę zewnętrznej pamięci, która umożliwia mediację pomiędzy światem a człowiekiem (Wojnecki, 2007).

Prawdziwe medialne szaleństwo zaczęło się latem 1839 roku, kiedy to tłumy amatorów zainspirowane wynalazkiem fotografii zapragnęły utrwalić widok z własnego okna. W pierwszym okresie rozwoju fotografii wykonywano głównie dagerotypy architektury, pejzaże oraz portrety. Za datę narodzin fotografii przyjmuje się dzień 7 stycznia 1839 roku, kiedy to na posiedzeniu Akademii Francuskiej Louis Mande Daguerre ogłosił zasady dagerotypii – pierwszej techniki fotograficznej, która została nieodpłatnie ofiarowana w użytkowanie ludzkości.

Poniższa ilustracja przedstawia jedną z pierwszych fotografii.



Ilustracja 10

Joseph Nicephore Niepce, Widok z okna w Le Gras, 1826 (Frizot, 1998, s.21)

Świat tradycyjnych obrazów odzwierciedla pewne okoliczności, podejmuje próbę utrwalania znaczenia. Obrazy o charakterze materialnym (charakterystyczne dla grafiki czy malarstwa) posiadają określony rodzaj podłoża (powierzchnia skalna, płótno, kartka papieru), przenoszą znaczenia na powierzchnię, podejmują próbę wyjaśniania (Barthes, 1996). Fotografia wywołuje bezpośrednią obecność w świecie, pozwala zastanawiać się nad wieloma aspektami naszej egzystencji. Może nam powiedzieć o wiele więcej niż inne dziedziny sztuki, pozwala dotrzeć do nowych pokładów wiedzy na temat otaczającego świata; jest w stanie ukazać i zwrócić uwagę na rzeczy, których potocznie nie dostrzegamy. Waloryzuje obecność czegoś minionego, zarejestrowanego w przeszłości i zyskuje w ten sposób piętno historyczności. W istocie fotografii tkwi wspomnienie jednej wybranej chwili, zatrzymuje i utrwala obraz - ułamek sekundy, który rozgrywa się w przeszłości.

„Wśród wielu aspektów fotografii, jeden wydaje się najważniejszy i ciągle niedoceniany. Jest nim zdolność przekazywania pamięci o przeszłości. (...) Pamięć, którą fotografia może przenieść przez czas (...) ma szczególne znaczenie!” (...) Nie ma więc niepotrzebnych, nieznaczących fotografii. Wszystkie one budują pomost - continuum pomiędzy przeszłością i przyszłością ludzkiej egzystencji!” (Lewczyński, 2005,s.11-12).

Charakterystyczną cechą fotografii analogowej, konwencjonalnej, srebrowej jest fakt, że rejestracja obrazu odbywa się na materiałach światłoczułych. Obrazy analogowe najczęściej pełnią funkcje dokumentalne i charakteryzują się szczególnymi walorami estetycznymi. Przyjmują najczęściej postać materialną jako naświetlenia lub wydruki. Fotografia analogowa jest związana z wykonywaniem i magazynowaniem materialnych, papierowych odbitek i udostępnianie ich widzom. Do ich charakterystycznych cech można zaliczyć dużą pojemność informacyjną i znaczny realizm w odniesieniu do rzeczywistości (dzięki strukturze budującej obraz – ziarnistości). Do wad zaś – skomplikowany i długotrwały proces powstawania obrazu, nieprzewidywalność efektu końcowego. Fotografia jest świadectwem przeszłości niemalże zupełnie pewnym, prawdziwym, obdarzonym wiarygodnością. Jednakże w porównaniu z obrazami symbolicznymi w rodzaju malarstwa, rzeźby jest medium stosunkowo nietrwałym i ulotnym.

„Dawne społeczeństwa dbały o to, aby wspomnienie, substytut życia, było nieśmiertelne; a przynajmniej aby sama rzecz wyrażająca śmierć, była nieśmiertelna – to był Pomnik. Czyniąc jednak ze śmiertelnej Fotografii generalnego i jakby naturalnego świadka "tego, co było" nowoczesne społeczeństwo wyrzekło się pomnika". (...) Tak więc dzisiaj wszystko przygotowuje nasz rodzaj ludzki do tej niemożności: że już wkrótce nie będziemy mogli, uczuciowo lub symbolicznie, pojąć trwania (Barthes, 1996,s.158-159).

Fotografia jako obraz techniczny łączy mechaniczność z magicznością. Bez względu na to, w jaki sposób była wartościowana czy rozumiana, jest medium najobiektywniej odtwarzającym rzeczywistość. W początkowym okresie pojawienia się w fotografii tendencji piktorialnych, polegających na relacjach intermedialnych z klasycznymi technikami plastycznymi (rysunek, malarstwo, grafika), fotografia była uznawana jedynie za „wehikuł” wartości artystycznych, które przynależały innym sztukom plastycznym, natomiast nie jako ośrodek odniesień pomiędzy mediami. Dalsze losy fotografii, bezpośrednio związane z rozwojem sztuki ruchomych obrazów – kinematografii – dostarczyły fotografii nowych perspektyw kreacji artystycznej, mających swe źródło w naturze medium, umożliwiając tym samym zaakcentowanie nieprzedstawiających związków z rzeczywistością fotografowaną.

„W pierwszym okresie, żeby zadziwić, Fotografia pokazuje to, co godne uwagi, ale wkrótce, przez wiadome odwrócenie, dekretuje, że godne uwagi jest to, co zostało sfotografowane. I "byle co" staje się wtedy wyrafinowanym szczytem wartości" (Barthes, 1996,s.59).

W przeszłości fotografia posiadała wyłącznie charakter referencyjny, stanowiła bezpośrednie odniesienie do obiektywnie istniejącej rzeczywistości, a powstający obraz był zapisem świetlnym energii pola elektromagnetycznego fotografowanego motywu. Była uważana za wierne odbicie, odtworzenie fragmentu rzeczywistości. Przymiotnik „fotograficzny” oznaczał: całkowicie zgodny z oryginałem, odtworzony dokładnie, z dbałością o szczegóły, a zatem fotografia ze swej natury wydaje się idealnym narzędziem, które jest w stanie dokumentować moment, wydarzenie czy stan świadomości. Poprzez rejestrację stanów i procesów zachodzących w czasie, a niewidocznych gołym okiem, może służyć wnikliwej obserwacji i analizie przemian, których istnienia sobie nie uświadamiamy, uwikłani i pochłonięci dynamizmem i kakofonią codziennych zdarzeń.

„Tym, co nas w fotografii uderza, zniewala i porywa, nie są igraszki formalne, ale również nie fizyczne sprawozdania ani mechaniczne reprodukcje. Są to duchowe fakty, to, co nazywamy wymową i co zawsze sięga poza materię i fasadę rzeczy, otwierając przed nami nową totalną rzeczywistość.(...) Fotografia powinna zwrócić uwagę na rzeczy, które w rzeczywistości stale pomijamy. Ma ujawnić wartości, których w rzeczywistym przedmiocie nie dostrzegamy. Jej zadaniem jest otworzyć oczy odbiorcy na niezwykłą wartość, na istotę życia, zmuszać do widzenia i poznawania” (Pawek, 1985).

Fotografia jako medium umożliwia najbardziej wiarygodny zapis wybranego fragmentu rzeczywistości (Barthes, 1996). Poprzez referencyjny charakter pełni rolę „lustra i okna”, odnosi się bezpośrednio do rzeczywistości obiektywnie istniejącej, zastanej. Ta cecha sprawiła, że przejęła ona funkcje przynależne w przeszłości rysunkowi, litografii oraz malarstwu. Fotografia pozwala na realizowanie rozmaitych funkcji i celów dokumentalnych, reprodukcyjnych, edukacyjnych, propagandowych, reklamowych. Jako środek artystycznej wypowiedzi autorskiej pozwala na materializowanie wizji i wyobrażeń. Jest medium, które umożliwia poszukiwanie i podkreślanie transcendentálnych atrybutów magiczności, auratyczności sztuki. Jako wizualne medium zajmuje pozycję dominującą we współczesnej kulturze. Z racji relatywnie długiej historii, możliwości dalszego rozwoju technologicznego, stopnia dostępności i rozpowszechnienia, lokuje się na przecięciu świata nauki, sztuki oraz życia codziennego.

Nadmiar rzeczy potencjalnie widzialnych w otaczającym nas świecie powoduje nadmiar obrazów (Pontremoli, 2006). Fotografia podsyca i ciągle wzmacnia nasze pragnienie widzialności. Za sprawą tego medium zostaje przełamana niedostępność tego, co niewidzialne – doświadczamy przekroczenia granicy czasu i przestrzeni. Dwuwymiarowe obrazy – powierzchnie znaczeń – w sposób umiarkowany zaspokajają naszą percepcję wizualną, stanowią o sposobie współczesnej widzialności świata. Fotografia jest manifestacją świata przeszłego, jednej wybranej i utrwalonej chwili. Jako technika artystyczna stanowi dokument tożsamości, potrafi zachować optyczną magię świata, a jej istota jest związana ze światłem i złudzeniem. Posiada szczególną moc wizualną w kontekście mediów elektronicznych, generujących oceany obrazów zapomnienia. Fotografia umożliwia ciągłość wizualnego kontaktu z przeszłością poprzez zatrzymanie życia w czasie i w formie. Światło, które w negatywie wyrzeźbiło

"namacalny" obraz, jest autentycznym śladem minionej obecności i zdarzeń (Lewczyński, 2005).

Ze swej natury fotografia stanowi całkowicie odmienną formę od obrazowania symbolicznego – malarstwa. W swej elementarnej formie zatrzymuje bieg świata, ujawnia procesy stopniowych przemian i zanikania. Fotografia posiada zdolność utrwalania w obrazie określonej sfery magicznej – jest zapisem emanacji energii przedmiotu odniesienia lub wizualnym śladem emocjonalnego piętna autora, bogata w szereg pozawizualnych odniesień oraz emocjonalnych interakcji.

Fotografia stanowi jeden z ważniejszych wynalazków w pejzażu mediów wizualnych i w znacznej mierze kształtuje oblicze współczesnej cywilizacji, kultury i sztuki. Na przestrzeni wielu dekad stworzyła paradygmat wizualnych narracji opisujących otaczający nas świat i stała się protoplastą mediów obrazowania mechaniczno-optycznego (kino, telewizja, wideo), które stanowią o istocie kultury postindustrialnej i cywilizacji opartej na informacji.

Była świadkiem procesu zanikania świata rzeczy na rzecz świata obrazów rzeczy, kształtowania się „świato-obrazu”. Spowodowała, że rzeczywistość stopniowo zaczynała zanikać, a jej miejsce zajmowały medialne obrazy rzeczywistości. Fotografia zadaje śmierć pamięci, ponieważ obraz przedmiotu odniesienia, stając się jej ekwiwalentem, pozostawia silniejsze piętno w naszej pamięci aniżeli autentyczne wydarzenie (Heidegger, 1977).

Fotografia pełni funkcję zewnętrznej pamięci, która umożliwia przekazywanie obrazów świata w czasie i w przestrzeni. Jako statyczny obraz wzbogaca ludzką pamięć o doświadczenia świata, pomaga w odtwarzaniu biegu rzeczy i zdarzeń. Fotografia oraz media obrazowania mechanicznego przyczyniają się do zmiany pojmowania czasu, do zachwiania poczucia linearności i ciągłości czasu (Olechnicki, 2007). Umożliwia zderzanie fragmentów różnych czasów i miejsc, ujrzenie obrazów nieosiągalnych dla zmysłu wzroku w procesie konwencjonalnej percepcji. Dokonuje rozmycia granic pomiędzy przeszłością, teraźniejszością a przyszłością; przenosi przeszłość do czasu teraźniejszego, powoduje jej ożywienie. Fotografia stanowi przykład nieruchomego obrazu, który pełni rolę przekaźnika, przenosi określone treści, znaczenia dotyczące wyglądu przedmiotów i zdarzeń. W dalszej perspektywie czasu staje się medium komunikacji, które umożliwia świadome przekazywanie określonego rodzaju informacji i znaczeń zawartych na powierzchni

obrazu. Pełniąc rolę medium służy do przenoszenia wizualnej informacji na temat przedmiotu odniesienia zgodnie z intencją autora.

Z uwagi na swoją wszechstronność fotografia odgrywa wielkie znaczenie w większości dziedzin życia (komunikacja, edukacja, sztuka). Pod koniec XX wieku epoka postmodernizmu dokonała nobilitacji strategii cytatu oraz statusu kopii, przez co spowodowała, iż fotografia stała się równoprawną dziedziną sztuki (Wojnecki, 2007). Jako medium mechanicznej rejestracji ukształtowała nowy rodzaj wizualnego kodu, dokonała szeregu przemian w sposobie percepcji otaczającego świata oraz innych mediów. W zakresie komunikacji wizualnej stworzyła i wyodrębniła szereg nowych zjawisk, tendencji i prawidłowości. Posiada zestaw autonomicznych cech, od wielu dekad stanowi rewolucję w sposobie reprezentowania rzeczywistości i jest przykładem fenomenu kulturowego, który wpłynął na ukształtowanie wzorców postrzegania i opisywania otaczającego świata.

Początkowo fotografię uważano za medium przynależące do świata naturalnych procesów zachodzących w świecie przyrody. W drugiej połowie XIX wieku twórcy zaczęli przenosić malarskie środki wyrazu w obszar fotografii. Dopiero w pierwszej połowie XX wieku został wyodrębniony szereg środków i możliwości wpływania na sposób odwzorowywania obrazu oraz na parametry ekspozycji wynikające z istoty medium.

Fotografia jako dojrzałe medium komunikacji wizualnej ukształtowała na przestrzeni dekad szereg autonomicznych środków wyrazu artystycznego, związanych ze specyfiką tworzywa i zachodzących procesów. Można do nich zaliczyć (Frizot, 1998; Brauchitsch, 2004; Rosenblum, 2005; Wojnecki, 2007):

- stosowanie materiałów o różnej czułości - ziarnista struktura obrazu, wielkie powiększenie
- wartość przysłony – operowanie małym i dużym polem głębi ostrości
- stosowanie obiektywów o różnej ogniskowej – perspektywa otrzymana za pomocą teleobiektywu lub obiektywu szerokokątnego
- czas rejestracji – szybka lub wolna migawka
- multiplikacje, tworzenie obrazów z wielu warstw
- perspektywa żabia lub ptasia, przekrzywiony kadr
- fotografia otworkowa
- techniki specjalne – pseudosolaryzacja, izohelia

- stylizacja błędu – nieostrość, prześwietlenie, niedoświetlenie, duży kontrast, zadrapania.
- ślady analogowych procesów i cech – widoczna perforacja, skazy i usterki o charakterze mechanicznym, termicznym
- zdjęcie podświetlane
- rejestracja obrazów zjawisk niewidocznych dla ludzkiego oka.

Fotografia – obrazowanie analogowe, którego charakterystyczną cechą jest negatywowo-pozytywowy charakter, optyczno-mechaniczna specyfika jako medium rejestracji – antycypowała na przestrzeni wielu dekad kolejne technologie wizualne i rozwój mediów. Stała się podstawową i dominującą strategią przestrzeni medialnych kształtujących oblicze kultury XX wieku. Fotografia rozumiana jako tradycyjne medium mechanicznej rejestracji i utrwalania wybranego fragmentu otaczającej rzeczywistości oraz sposób wyrażania artystycznej ekspresji w ostatniej dekadzie uległa daleko idącym przeobrażeniom w obrębie ontologii, formy oraz pełnionych funkcji. Era fotografii analogowej wydaje się dobiegać końca w kontekście dominacji fotografii cyfrowej i grafiki komputerowej w zdecydowanej większości dziedzin życia. Jesteśmy świadkami postępującego procesu zastępowania obrazów analogii obrazami symulacjami, obserwujemy postępujący proces „przesuwania” medium fotografii do dalszego szeregu technik kształtowania wizualnych przestrzeni kultury. Fotografia analogowa, dominująca w XX wieku, staje się obecnie medium historycznym, jest przykładem jednej z możliwych opcji opowiadania o świecie.

„Obraz, mówi fenomenologia, jest nicością przedmiotu. Jednak w Fotografii, jak zakładam, nie chodzi tylko o nieobecność przedmiotu; to także za jednym zamachem, na równi, fakt, że ten przedmiot na prawdę istniał, i że znajdował się tam gdzie go widzę. To w tym tkwi szaleństwo. Gdyż przed Fotografią żadne przedstawienie nie mogło mnie upewnić o przeszłości rzeczy, jak tylko pośrednio. Ale wobec Fotografii moja pewność jest natychmiastowa: nikt na świecie nie może mnie od tego odwieść. Fotografia staje się więc dla mnie dziwnym medium, nową formą halucynacji: fałszywą na poziomie postrzegania, prawdziwą na poziomie czasu. Halucynacją umiarkowaną, w pewnym sensie skromną, podzieloną (z jednej strony "nie ma tego tutaj", z drugiej "ale to na prawdę było"): szalony obraz, ocierający się o rzeczywistość" (Barthes, 1996, s.194-195).

2. Komputer - metamedium cyfrowych widzialności

W ostatniej dekadzie przełomu XX i XXI wieku nastąpiła zbieżność technik i technologii medialnych oraz komputerowych. Jesteśmy świadkami procesów syntezy mediów, w których chodzi o powielanie i rozpowszechnianie komunikatów audiowizualnych w dużych nakładach oraz systemów komputerowych służących do zbierania, przechowywania i przetwarzania informacji i danych. Wszystkie istniejące media klasyczne przyjmują uniwersalną postać danych numerycznych, stają się opozycjami binarnymi zrozumiałymi dla systemów komputerowych. Kod ikoniczny mediów materialnych zostaje zamieniony na kod binarny – media klasyczne stają się mediami cyfrowymi – przemianom ulega istota mediów i systemów komputerowych.

Urządzenia medialne oraz maszyny obliczeniowe to rodzaj komplementarnych technologii, których rozwój stanowi fundament nowoczesnych społeczeństw masowych (Durka, 2000). Komputer staje się maszyną, która umożliwia tworzenie komunikatów multimedialnych oraz dokonywanie na nich dowolnych operacji i manipulacji. Pozwala na tworzenie wizualnych podobieństw do rzeczywistości (analogicznie do fotografii czy kina) oraz modelowanie aspektów rzeczywistości fizycznej (ruch obiektu, zmiany kształtu). Za pomocą technologii komputerowych, poprzez dostęp do informacji możliwe staje się symulowanie wizualnego iluzjonizmu i zanurzenie w wymyślonym świecie, pełniąc analogię do fikcji literackiej (Negroponte, 1997).

Systemy komputerowe służą do wytwarzania, zapisywania, przechowywania, dystrybuowania oraz prezentowania obiektów medialnych (Pisarek, 2006). Komputer, który znajduje się w centrum trwającej medialnej rewolucji, dokonuje fundamentalnej przemiany kultury, a w konsekwencji wszystkich dziedzin ludzkiego życia. Jest kolejnym ważnym krokiem, po wynalazku druku z XV wieku i fotografii z XIX wieku, który na zawsze zmienia oblicze kultury. Przekształca wszystkie media klasyczne (teksty, obrazy statyczne, obrazy ruchome, dźwięki, konstrukcje przestrzenne) z ich postaci materialnej w systemy danych numerycznych. Teksty kultury uzyskują nowy niematerialny status, stają się danymi komputerowymi, którymi z łatwością można władać, dowolnie manipulować i przetwarzać. Jako wielofunkcyjne urządzenie multimedialne komputer umożliwia odczytywanie wszelkich rodzajów danych, różnych form nowych mediów oraz wykonywanie na nich szeregu operacji. Systemy komputerowe umożliwiają swobodny i stosunkowo szybki dostęp do zgromadzonych

danych, porzucają linearnie uporządkowany model reprezentacji czasu, udostępniają go ludzkiej kontroli w postaci dwuwymiarowej przestrzeni, którą można w dowolny sposób analizować i kształtować.

W przeszłości, zgodnie z koncepcją modernistyczną, każde medium miało rozwijać swój niepowtarzalny język. Jako przykłady prekursorów współczesnych multimedialnych systemów komputerowych, integrujących wiele różnych mediów, można wskazać starożytne ilustracje, średniowieczne iluminacje, w których integrowano komunikaty oraz teksty. W dalszej perspektywie wynalezienie kina i rozwój sztuki filmowej spowodował niemalże od samego początku podejmowanie prób syntezy obrazów nieruchomych, tekstów oraz dźwięków. Kolejne dekady przynosiły próby zmierzające do tworzenia przekazów poszerzających doświadczenia o kolejne zmysły. Początkowo systemy komputerowe istniały jako urządzenia pracy, służące do tworzenia określonych dóbr kulturowych, które następnie przyjmowały postać materialną poszczególnych mediów (druk, fotografia, film). W ostatniej dekadzie uległ zmianie status komputera, który stał się uniwersalną maszyną medialną. Służy obecnie do tworzenia, magazynowania, dystrybuowania różnych rodzajów mediów (tekstów, obrazów statycznych, obrazów dynamicznych, przestrzeni trójwymiarowej, wirtualnych środowisk, dźwięków). Gromadzi w swych zasobach wszelkie stworzone teksty kulturowe, które udostępnia użytkownikom za pośrednictwem interfejsów.

O obliczu estetycznym współczesnej kultury w znacznej mierze decyduje logika komputera (Morawski, 1988). Działa on na zasadzie filtra, posiada zdolność do generowania lub przetwarzania danych wejściowych zgodnie z matrycą – wizualnym katalogiem efektów specjalnych. Estetyka współczesnej kultury wizualnej jest kształtowana przez wirtualne hybrydy składające się z elementów fotografii, grafiki, filmu, animacji. Komputer to urządzenie elektroniczne służące do automatycznego przetwarzania danych, które są przedstawione w sposób cyfrowy – za pomocą odpowiednio zakodowanych liczb. Istotną cechą komputera jest jego programowalność, tzn. wykonywanie konkretnych zadań, obliczeń, które są możliwe dzięki zapisanym w jego pamięci programom. Jest uniwersalnym generatorem obrazów, który umożliwia tworzenie dowolnych kompozycji obrazowych, zbudowanych z elementów i barw poprzez operacje wykonywane na danych w rodzaju: przekształcania form geometrycznych, manipulowania elementarnymi funkcjami matematycznymi, sukcesywnej akumulacji efektów wizualnych, stosowania szeregu efektów specjalnych (Manovich, 2006).

Charakterystyczną cechą obrazów elektronicznych – zdaniem Ryszarda W. Kluszczyńskiego (1999) – jest to, że są one zbudowane z punktów, które leżą na tej samej płaszczyźnie. Dzięki technologiom cyfrowym można poddawać je transformacjom, które umożliwiają manipulowanie rzeczywistością przedstawianą. Przykładami mogą być:

- morfizacja, całkowicie płynna, plastyczna metamorfoza jednego obrazu w inny
- inkrustowanie jednych obrazów innymi
- syntezowanie rozmaitych efektów komputerowych
- pikselizacja, likwidacja przedmiotu przedstawienia w mozaice pikseli
- blue box, symulowanie nie istniejącej poza ekranem składni przestrzennej.

Rola komputera we współczesnej kulturze jest dominująca. Staje się on formą kulturową, która sugestywnie wpływa na wszelkie inne formy kulturowej aktywności. Zatem stwierdzić można, że komputer jest urządzeniem, które spełnia obecnie funkcję uniwersalnego języka (Manovich, 2006), komunikacja multimedialna pełni rolę powszechnie rozumianego języka esperanto, a uniwersalne interfejsy wydają się biologicznym przedłużeniem naszych zmysłów. Wszyscy użytkownicy komputerów znają zasady działania uniwersalnych interfejsów i z łatwością potrafią wchodzić w relacje z dostępnymi danymi, stając się aktywnymi użytkownikami.

2.1 Fotografia cyfrowa jako źródło nowych przestrzeni obrazowych

„Digitalizację można rozpatrywać jako koniec fotografii, która traci swoją autonomię kultywowaną na etapie analogizacji oraz związane z tym przywileje. (...) O ile na etapie analogizacji była przede wszystkim techniką referencyjną i wsparciem dla wzroku, o tyle teraz staje się techniką preferencyjną i narzędziem myślenia” (Muller-Pohle, za Hordziej, 2005,s.103).

Niezwykłe dynamiczne przemiany zachodzące w przestrzeniach technologii w ostatniej dekadzie wpływają na szereg przemian w pejzażu świata mediów. Nowe techniki i technologie, procesy digitalizacji są wykorzystywane w większości procesów artystycznej ekspresji. Przemiany będące rezultatem ewolucji technologii komputerowych wpływają na kształt przestrzeni współczesnych mediów, na przestrzeń

technokultury, która w efekcie przyjmuje postać cyberkultury. Komputer jako metamedium współczesnej kultury wpływa na zmianę myślenia o sztuce i o statusie poszczególnych mediów. Kluczowe formy i cechy charakterystyczne mediów cyfrowych, w rodzaju transkodowania, modularności, zmienności powodują, że wszystkie informacje stają się danymi komputerowymi, posiadają fraktalną strukturę oraz istnieje możliwość tworzenia nieskończonej liczby ich wariantów (Manovich, 2006).

Fotografia cyfrowa umożliwia tworzenie nowych przestrzeni obrazowych. Dekonstruuje utrwalane przez dekady klasyczne i fundamentalne funkcje i sposoby istnienia medium w rodzaju realizmu, analogii, prawdy, śladu, obiektywności, referencyjności. Nie stanowi obiektywnej reakcji na rzeczywistość. Powyżej zaprezentowane cechy, odnoszące się do fotografii analogowej w kontekście mediów cyfrowych, stanowią jedną z możliwości wykorzystania i odczytywania medium fotografii, która często posiada charakter symulacyjny. Cyfrowe instrumentarium swobodnie odrywa się od obiektywności przedmiotu odniesienia i przenosi w przestrzeń obrazów wizualnych manipulacji i subiektywnych przekształceń. Realizuje Heideggerowską ideę obrazów-światów – obrazoświatów, które w istocie nie istnieją. Umożliwia kreowanie nowych przestrzeni wizualnych, ograniczonych jedynie wyobraźnią autorów i możliwościami oprogramowania.

„Photoshop – cyfrowe oczy stworzone dla szybkiego podróżowania wzdłuż rekombinowanego pola digitalnej rzeczywistości. To nie jest już znikający punkt renesansowej perspektywy. Rzeczywistość wirtualna jest anamorficzną przestrzenią, w której wydarzenia rozwijają się w formie wypaczonych obrazów. Adobe Photoshop wpisuje elektroniczne oczy w proces skanowania wizji: nawarstwionych, posklejanych, pastiszowych” (Kroker, Weinstein, 1994, za Zawojki, 2006, s.270).

Fotografia cyfrowa jest fenomenem ukształtowanym w ciągu ostatniej dekady cyfrowej rewolucji mediów i stanowi pomost pomiędzy starymi i nowymi mediami. Z niezwykłą mocą kształtuje aktualny język komunikacji wizualnej. Posiada naturę medium granicznego, które charakteryzuje się hybrydycznością, niejednorodnością form i treści jakie przedstawia. Jest poddawana praktykom rekompozycji, remiksu, sampłowania wybranych fragmentów rzeczywistości lub wykorzystywania materiałów symulowanych. Za sprawą rozwoju technologicznego

jesteśmy świadkami szeregu procesów przenikania i łączenia się technologii analogowych oraz cyfrowych. W obliczu koegzystencji fotografii analogowej oraz fotografii cyfrowej hybrydyczna natura medium jest bardziej widoczna, może być materialna i niematerialna, realna-nierealna, przyjmować postać hard-copy lub soft-copy).

Fotografia cyfrowa to obraz-symbol, obraz niepewny, wątpliwy, wieloznaczny. Jej istotą jest zjawisko hybrydyczności, natomiast jej charakterystycznymi cechami są niestałość i zmienność. Jako medium ewoluuje ona od praktyk i doświadczeń iluzji w kierunku doświadczania zjawiska immersji. Jeżeli fotografię analogową można postrzegać w McLuhanowskim duchu jako przedłużenie zmysłu wzroku i rodzaj mechanicznego oka, to fotografię cyfrową należy interpretować jako przedłużenie ludzkiego oka oraz wyobraźni.

Fotografia cyfrowa stanowi kontynuację praktyk malarskich, awangardowych technik XX wieku, języka ruchomych obrazów ukształtowanego przez medium kina, telewizji i wideo. Zadanie fotografii cyfrowej może być odczytywane jako zastępowanie malarstwa, jako jego nowa forma. Fotografia cyfrowa jest fenomenem hybrydycznym w swej naturze. Z jednej strony realizuje funkcje fotografii XIX-wiecznej, daje możliwość realistycznego i obiektywnego reprodukowania wybranego fragmentu otaczającego świata, natomiast z drugiej dekonstruuje wiarę w obiektywność obrazu fotograficznego, dając nieograniczone wręcz możliwości manipulacji obrazem w procesie postprodukcji i montażu.

Obrazy cyfrowe reprezentują rzeczywistość medialną, maszynową i techniczną, ze swej natury są hiperrealistyczne, ich punktem odniesienia jest realizm fotograficzny - fotorealizm. Obrazy syntetyczne anihilują klasyczne pojęcie medium fotografii, jednocześnie utrwalają, gloryfikują i unieśmiertelniają pojęcie fotograficzności (Manovich, 2006).

Próby utrwalania i odtwarzania rzeczywistości, obiektywnego świadectwa, śladu i zaświadczenia zostają zastępowane próbami tworzenia nowych światów, niezwykle sugestywnych i realistycznych. Obrazy cyfrowe rozumiane jako dane binarne poddawane są szeregowi zabiegów i przekształceń programowych. Procesy te umożliwiają przekraczanie granic gatunkowych mediów klasycznych. Obrazy cyfrowe stanowią hybrydy, w których przenikają się cechy i stylistyki różnych mediów w rodzaju grafiki, malarstwa i fotografii. Intermedialne obrazy powstające w wyniku przekształceń programowych, elektronicznego kolażu, stanowią przykład

pogranicznych hybryd medialnych. Fotografia cyfrowa jest związana z magazynowaniem zdjęć na nośnikach cyfrowych, udostępnianiem ich widzom poprzez projekcje światła na ekranach monitorów. Przybiera formy prezentacji określane mianem hard-copy (postać materialnego wydruku, naświetlenia na papierze światłoczułym) oraz soft-copy (postać projekcji światła na powierzchni ekranu, wyświetlacza, monitora). W pierwszej dekadzie XXI wieku fotografia analogowa jest zastępowana przez fotografię cyfrową. Obrazy analogie przez obrazy symulacje. Obrazy stają się zbiorami komputerowych danych, opozycji binarnych, do których mają zastosowania procedury w rodzaju edycji, transmisji, transkodowania. Miejsce Flusserowskiego uniwersum obrazów technicznych zostaje zastąpione przez uniwersum cyfrowych obrazów – przestrzeń multimedialnych interaktywnych komunikatów i środowisk wirtualnych.

Obrazy cyfrowe, podobnie jak obrazy analogowe, mogą posiadać referencyjny stosunek do rzeczywistości, w wielu wypadkach takiego odniesienia nie posiadają, zrywają więzi łączące obraz z rzeczą, którą przedstawia. Komputer umożliwia tworzenie obrazów konceptualnych, które są zobrazowaniem algorytmów. Obrazy przekształcone w mozaikę pikseli są czystymi, logicznymi przedmiotami wychodzącymi od ukształtowanego mentalnie obrazu, gotowej wizji, danymi które można poddawać nieustannym zmianom. Przypominają procesy psychicznego przetwarzania obrazów (wyobrażenia, halucynacje). W tego rodzaju wypadkach przedmiotem przetwarzania jest obiekt, który stanowi treść psychicznego odzwierciedlenia, nie zaś obraz znajdujący się w polu widzenia. Taką możliwość materializacji wizji daje komputer, który pozwala na zapis wszelkich danych w postaci binarnej bez konieczności odnoszenia ich do rzeczywistości (Chyła, 1999).

Obrazy wytworzone za pomocą technik komputerowych są symulacjami, znoszą zasadę odpowiedniości pomiędzy obrazem a tym co obrazowane (znakiem a jego odniesieniem), wprowadzają nowe figury widzenia. Obraz cyfrowy, inaczej zwany obrazem bitmapowym, to mozaika składająca się z kwadratowych płytek (pikseli). Taki rodzaj struktury budującej obrazy komputerowe umożliwia nieograniczone możliwości ingerencji oraz przetwarzania obrazu cyfrowego. Zostaje skonstruowany model rzeczywistości w celu jej symulowania (a nie odbijania czy zastępowania). Ukształtowany w ten sposób znak nie odsyła już do rzeczywistości, lecz znaczy sam siebie. W ten sposób zostaje zerwana podstawowa przesłanka iluzji, utożsamiająca to co

widzialne z tym, co realne, a tego rodzaju obraz nie jest już nośnikiem prawdy (Baudrillard, 2005).

W wypadku fotografii cyfrowej obraz jest rzutowany przez układ optyczny na fotoelektryczny element światłoczuły (element CCD) wytwarzający mapę bitową obrazu, która jest zapisywana w pamięci karty lub twardego dysku komputera w postaci pliku cyfrowego z danymi o obrazie (Haynes, Crumpler, 1999). Podstawą budującą strukturę obrazu cyfrowego jest piksel. Powiększony obraz cyfrowy wygląda jak luźna kolekcja kolorowych pikseli, które są dostępne w wielu milionach różnych kolorów. Piksele oglądane z pewnej odległości tracą swą indywidualność, zlewają się i mieszają ze sobą tworząc rozmaite obrazy, wyglądające jak standardowa fotografia.

Do cech charakteryzujących obrazy cyfrowe można zaliczyć natychmiastowy proces powstawania – otrzymywania obrazu, nieograniczone wręcz możliwości edycji, obróbki, opracowania i manipulacji obrazem, możliwości natychmiastowego zastosowania obrazu w projektach multimedialnych czy transmisji na odległość. Po stronie wad można wskazać na mniejszą pojemność informacyjną, jakość jedynie zbliżoną do obrazów analogowych. Obrazy cyfrowe, przyjmujące postać niematerialnych reprezentacji monitorowych (których źródłem jest plik cyfrowy z danymi), najczęściej w procesie komunikacji pełnią funkcje informacyjne, dokumentalne oraz reklamowe.

Możliwości wręcz nieograniczonej kreacji, jakie umożliwiają systemy komputerowej edycji obrazu fotograficznego, digitalizowanego analogowego lub cyfrowego ze swej natury powodują, iż fotografia stała się potężnym narzędziem manipulacji wykorzystywanym w reklamie czy szeroko rozumianej propagandzie. Jako doskonałe narzędzie umożliwia dowolną manipulację, służąc wyrażaniu określonych idei czy realizacji partykularnych celów. Niespotykana dotąd łatwość tworzenia i przetwarzania obrazów sprawia, że twórcą komunikatów obrazowych może być praktycznie każdy. W efekcie prowadzi to do sytuacji, w której żyjemy w coraz bardziej zatłoczonej dżungli obrazowej, wypełnionej komunikatami wizualnymi, a nadrzędnym celem jest manipulacja oraz dostarczanie masowemu odbiorcy niewyszukanej pod względem estetycznym rozrywki.

Media cyfrowe umożliwiają manipulowanie komputerowymi danymi, tworzenie jednolitych obrazów integrujących w sobie elementy analogowe oraz syntetyczne, pozwalają na szereg eksperymentów formalnych na skalę niespotykana dotąd (Olechnicki, 2007). Ta pozorna łatwość, dostępność i szybkość procesów powodują, że

mamy do czynienia z masową nadprodukcją obrazów cyfrowych. Procesy transformacji przebiegają znacznie szybciej i stają się znacznie prostsze w porównaniu z mediami analogowymi, zaznaczają się w ten sposób przede wszystkim zmiany ilościowe, jakościowe, większy komfort pracy i funkcjonalność zastosowań.

Potencjał manipulacji zdeponowany w fotografii cyfrowej wpływa w znacznej mierze na ukształtowaną przez dekady koncepcję medium jako wiarygodnego i obdarzonego prawdą świadka minionych zdarzeń. Potencjalna łatwość i przezroczystość manipulacji danymi cyfrowymi w dalszej perspektywie może doprowadzić do podważenia i dekonstrukcji naturalnego statusu i autorytetu fotografii jako medium obrazowania opartego na prawdzie i realizmie.

Współcześnie obrazy często nie posiadają realistycznej natury, nie stanowią naturalistycznego śladu. Pomimo tego, że wyglądają niezwykle realnie, takimi w swej istocie nie są. W wielu wypadkach obrazy cyfrowe dokonują zerwania nici referencji, analogii pomiędzy obrazem a przedmiotem odniesienia. Fotografia cyfrowa niweczy z mozołem wypracowany przez dekady etos prawdy fotografii jako medium obiektywnego świadectwa, autentycznego świadka zdarzeń i rzeczy. Pojęcie autentyczności i realności przedmiotu odniesienia obrazu jest zastępowane sugestywnością jakości i iluzyjnością obrazu cyfrowego.

Techniki komputerowe umożliwiają tworzenie nowych przestrzeni wizualnych. Równolegle do rzeczywistości obiektywnie istniejącej – świata materialnego – istnieje alternatywna forma – rzeczywistość wirtualna. Generowane przez komputer fotorealistyczne obrazy, które nie posiadają kontaktu ze światem materii, dokonują przesunięcia bezpośredniego kontaktu z przedmiotem odniesienia (warunkiem koniecznym zaistnienia fotografii) na pozorowanie takiego śladu, stwarzanie wrażenia kontaktu.

Komputer umożliwia tworzenie cyfrowych obrazów, których wygląd jest zbliżony do konwencjonalnej fotografii, toteż możemy o nich powiedzieć, że są fotorealistyczne (Wojnecki, 2007). Obrazy tego rodzaju nie posiadają swojego przedmiotu odniesienia, nie wymagają konieczności materialnego zaistnienia przed obiektywem. Stanowią jedynie iluzje kontaktu z przedmiotem odniesienia, pozorne ślady natury, ponieważ medium fotografii poprzez naśladowanie wyglądu rzeczy ukształtowało naszą wiarę w prawdę istnienia. Są przedmiotami symulowanymi, modelami przedstawiającymi rzeczywistość kreowaną, rzeczywistość wirtualną. Dokonują przesunięcia i rozciągnięcia pojęcia rzeczywistości o nowy wymiar. Obrazy

tego rodzaju powodują zachwianie kształtowanego przez dekady modelu utożsamień: rzeczywistość materialna – medium fotografii – obiektywny obraz rzeczywistości. W efekcie mamy do czynienia z dekonstrukcją pewności naszego widzenia, z kresem dominacji obrazów - fotografii, zakotwiczonych w realnym świecie.

Komputer staje się nowego rodzaju instrumentem- aparatem, który dokonuje rozmycia granic tożsamości medium, powoduje że nie sposób zidentyfikować i wskazać pierwotne źródło obrazu (Durka, 2000). Symulacja komputerowa umożliwia procesy bezustannego przemieszczania się pomiędzy stanem chaosu i uporządkowania, kształtowane w ten sposób wirtualne obrazy znajdują się pomiędzy rzeczywistością zmysłową a rzeczywistością matematyki. W dobie ekspansji fotografii cyfrowej oraz komputerowych obrazów fotorealistycznych jesteśmy świadkami realizacji postmodernistycznych idei mnożenia i pogłębiania stanu chaosu, podważania i przekształcania się dawnego etosu fotografii w mit fotografii. W takim przypadku mamy do czynienia z realnością zmysłowego doznania, z wrażeniem pozornego śladu naturalnych procesów. Ulegają zatarciu ukształtowane przez dekady granice poszczególnych mediów (Wojnecki, 2007).

Technologie cyfrowe, a w konsekwencji takie cechy fotografii, jak niematerialność czy efemeryczność (ekranowe projekcje światła), przyczyniają się do utraty magicznego oddziaływania medium i do braku poczucia autentyczności przedstawiania. Medium fotografii, wraz z zestawem autonomicznych cech, rozplywa się w cyfrowym uniwersum, wchodzi w relacje z innymi mediami, a tym samym poczucie autentyczności i śladu oraz benjaminowska aura zanikają.

3. Hybrydyzacja mediów - przemiany kultury wizualnej początku XXI wieku

Współczesny świat prezentuje się jako pełen niespójności konglomerat stylów i strategii (Wojnecki, 2007). Za sprawą mediów cyfrowych rzeczywistość jest zastępowana przez wizualne fikcje, zostaje naruszana równowaga pomiędzy światem a jego odniesieniem, coraz trudniej rozróżnić złudzenie od rzeczywistości. Obserwujemy przejście od kultury wzorców, hierarchii i kanonów do kultury propozycji i opcji wielu wyborów. Symptomatyczna jest powierzchowność oglądu, zanik indywidualności, globalna unifikacja we wszelkich dziedzinach życia. Żyjemy w świecie chaosu, który jest pełen rozbłysków światła, intensywnych przeżyć, nieprzewidywalnych zwrotów

akcji. Mamy do czynienia z równoległymi światami, nawigowalnymi hiperprzestrzeniami oraz strategiami gry. Postmodernizm dokonał nobilitacji strategii stosowania cytatów, zapożyczeń i kopii, uczestniczymy w ceremoniach społeczeństwa wyboru, stajemy się oderwani od teraźniejszości i od świata realnego. Zgodnie z ukształtowanymi w epoce postmodernizmu koncepcjami afirmuje się i podkreśla ważność chwili w obliczu przyszłości, która jest nieprzewidywalna i niepewna. Coraz więcej otaczających nas komunikatów stanowi przykład ruchomych, a przez to efemerycznych obrazów prezentowanych na rozmaitych ekranach, wyświetlaczach i monitorach. Wirtualne przestrzenie zawieszone pomiędzy rzeczywistością doświadczaną zmysłami, a modelem matematycznym uosabiają sztuczne raje realizowane za pomocą cyfrowych technologii. Szereg obszarów naszego życia i rozumienia otaczającego nas świata wykracza poza zjawiska empiryczne, a dotychczasowe aparaty pojmowania w wielu przypadkach już nie wystarczają. Współcześnie czas linearny, świadomość historyczna i tradycyjne ciągi o charakterze przyczynowo-skutkowym uległy rozsypaniu. Granica pomiędzy poszczególnymi obszarami refleksji jest płynna, obserwujemy zjawiska wzajemnego przenikania się szeregu pojęć związanych z różnymi obszarami naszego życia. Mamy do czynienia z procesami i zmianami myślenia oraz przeformułowania szeregu pojęć i dziedzin z zakresu nauki, sztuki, kultury oraz mediów.

Kultura rozwija się w sposób organiczny zgodnie z określonym rytmem i logiką, a jej przemiany są obecnie zaznaczane w sposób niezwykle dynamiczny (Hopfinger, 2003). Style przeszłości współegzystują z nowymi przestrzeniami, kulturowe formy ukształtowane w przeszłości wchodzą w relacje z logiką sieciowych systemów komputerowych, tworząc estetykę cyfrowych hybryd, twórczych praktyk opierających się o remiks. Mamy do czynienia z transformacją ukształtowanych w przeszłości form i treści kulturowych, narodowych tradycji i obyczajów, mediów klasycznych oraz nowych technik oprogramowania. Globalny proces komputeryzacji przenika do wszystkich warstw kultury współczesnej, otaczających nas zjawisk i stylów kulturowych wywołując w nich znaczące przemiany. Estetyka informacji staje się konsekwencją ukształtowanej na nowo kultury społeczeństwa informacyjnego. Systemy komputerowe stają się niezwykle ważnymi narzędziami umożliwiającymi wszelkie procesy i praktyki twórcze, ograniczone jedynie wyobraźnią użytkowników.

Sposób doświadczania otaczającego nas świata, jego medialnych wizerunków i reprezentacji ulega przemianom pod wpływem rozwoju nauki, techniki i technologii. Z

drugiej strony przemiany te pobudzają i wpływają na naszą recepcję i przyzwyczajenia. Obecnie obserwujemy przejście od społeczeństwa modernistycznego do modelu społeczeństwa informacyjnego, od modernizmu do informacjonizmu, w wyniku czego kształtowane są nowe formy kultury współczesnej oraz zestawy pojęć związane i wynikające z bezpośredniej relacji człowieka i systemu komputerowego. Możemy zatem mówić o estetyce informacji, danych i sposobie ich organizowania.

Media cyfrowe decydują o kształcie pejzażu rzeczywistości medialnej, która nas zewsząd otacza. Stanowią odzwierciedlenie naszych czasów, eklektyczny konglomerat, efekt połączenia rozmaitych perspektyw i procesów sięgających do historii, sztuki i komunikacji. Umożliwiają odczytywanie nowych sensów i metafor ukrytych w dawnych tekstach kultury oraz są nowymi środkami ekspresji artystycznej w rękach projektantów realizmu syntetycznego - interaktywnych, nawigowalnych przestrzeni wirtualnych.

Szukając genezy języka nowych mediów - metamediów cyfrowych – możemy wskazać na formy kulturowe, takie jak zabawki optyczne, panoramy, dioramy, fotoplastykon, w dalszej kolejności należące już dziś do klasycznych – media techniczne: fotografia, kino czy telewizja (Manovich, 2006). Media cyfrowe kontynuują historyczne formy kulturowe, tworzą iluzję rzeczywistości, zapożyczają i przejmują stylistyczne konwencje i techniki mediów tradycyjnych (zmienne punkty widzenia, zróżnicowanie planów, zasadę montażu, prostokątne pole obrazu). Historycznie rzecz ujmując jako źródła nowych mediów opartych na cyfrowym obrazowaniu bez wahania możemy wskazać takie klasyczne media jak malarstwo, fotografia, kino czy telewizja. Media cyfrowe w prostej linii są syntezą powyższych mediów oraz możliwości wynikających z technologii komputerowych. Stanowią kolejne niezwykle ważne ogniwo w historii kultury wizualnej.

W ostatniej dekadzie XX wieku obok istniejących form kulturowych pojawiło się pojęcie mediów cyfrowych - nowych mediów, które są tworzone przez systemy komputerowe (Kluszczyński, 1999; Durka, 2000). Wpływają w znaczący sposób na formę i treść istniejących form kulturowych, zmieniają naturę innych mediów, język wizualny oraz jakości estetyczne. Medialna rewolucja, której jesteśmy świadkami, charakteryzuje się opanowywaniem kultury przez systemy komputerowe anektujące i przekształcające starsze formy kulturowe – media klasyczne. Przyjmują postać witryn WWW, animacji komputerowych, grafiki komputerowej, fotografii cyfrowej, cyfrowego wideo i kina, gier komputerowych, multimedialnych płyt CD/DVD,

interaktywnych instalacji, światów rzeczywistości wirtualnej, interfejsów człowiek-komputer. Uniwersalnymi nośnikami treści kulturowych stają się systemy komputerowe, a klasyczne i jednorodne media ulegają trwałym przeobrażeniom, integrują się z systemami komputerowymi i stając się nowymi mediami cyfrowymi. Globalna sieć Internetu staje się najbardziej zmiennym symptomem postępujących procesów globalizacji. Początkowo postrzegana jako przejaw technologicznej utopii struktura sieci Internet przyczynia się do procesu globalizacji gospodarki i kultury na skalę niespotykaną w dziejach ludzkości. Model społeczeństwa postindustrialnego zmierza w kierunku modelu społeczeństwa opartego na usługach i informacji: kultura przeobraża się w cyberkulturę. Nasza egzystencja rozgrywa się w świecie wypełnionym dynamicznymi ekranami, które w sposób znaczący współtworzą współczesną kulturę i jako narzędzia ułatwiają nam kontakt z uniwersalami zaprojektowanymi przez twórców komunikatów wizualnych (Goban-Klas, 2001).

„Wierzmy, że przyszłe systemy on-line cechować będzie wysoki stopień interaktywności, wsparcie dla technologii multimedialnych i co najważniejsze możliwość używania przestrzeni trójwymiarowej. Użytkownicy nie będą już korzystać z tekstowych forów dyskusyjnych, ale będą wchodzić w trójwymiarowe światy, w których mogą się komunikować z innymi użytkownikami” (Manovich, 2006, s.65).

Media cyfrowe przyjmują obecnie dwie formy: jako analogia do klasycznych mediów w rodzaju fotografii czy filmu są strumieniem danych, oraz jako analogia do programu komputerowego posiadają status modularnego obrazu kompozytowego. Proces kompozytowania cyfrowego stanowi jedną z technik symulowania, tworzenia fikcyjnych rzeczywistości, których celem jest uwodzenie widzów. Jest przedłużeniem malarstwa realistycznego, fotografii, dioram, kina. Umożliwia tworzenie wizualnych środowisk, które coraz częściej spotykamy w programach telewizyjnych, reklamach, teledyskach, filmach, grach komputerowych czy rzeczywistości wirtualnej.

W przeszłości formaty mediów cyfrowych były zdefiniowane jako standardy zapisu i odczytu danych komputerowych, natomiast obecnie są określane jako standardy opisu zawartości obiektów multimedialnych, ich wyszukiwania i edycji (Manovich, 2006). Reasumując, na poziomie wizualnym kultura współczesna jest fotograficzna, na poziomie tworzywowym jest cyfrowa, natomiast na poziomie mechanizmu działania jest komputerowa. Współczesna kultura komputerowa stopniowo

wyzbywa się mechanicznych obrazów optycznych (fotografia, kino) i zastępuje je syntetycznymi trójwymiarowymi obrazami generowanymi przez komputer. Charakterystyczną cechą jest przejście od obrazowania dwuwymiarowego (fotografia, film, wideo) do trójwymiarowej grafiki komputerowej, która charakteryzuje się znacznie większą progresywnością i modularnością.

3.1 Unikalne cechy i twórcze techniki mediów cyfrowych - hybrydyzacja mediów

Podjmując próbę rozważenia statusu oraz kondycji współczesnych mediów obrazowania mechanicznego w kontekście technologii cyfrowych musimy zwrócić uwagę na szereg procesów i przemian zachodzących w pejzażu współczesnej kultury (Krzemień-Ojak, 1997; Gwóźdź, 1997; Wilkoszewska, 1999; Goban-Klas, 2001; Kluszczyński, 2001; Lewandowski, 2006; Manovich, 2006):

Żyjemy dziś w czasach niespotykanej współzależności sfery władzy, wiedzy, kultury i sztuki. Szereg procesów i wydarzeń mających charakter polityczny, ekonomiczny, społeczny czy estetyczny posiada charakter wielowymiarowy i jest powiązany szeregiem wzajemnych relacji. Jesteśmy obywatelami innego świata, innych mediów i innego stylu myślenia. Trwający od kilku dekad niezwykle dynamiczny rozwój mediów elektronicznych, a w ostatniej dekadzie mediów opartych o cyfrowy paradygmat, wpływa na znaczne ułatwienia procedur pracy, na jej szybkość oraz efektywność. Status cyfrowy mediów powoduje, że dysponujemy ogromnymi możliwościami produkcji, reprodukcji i postprodukcji utworów medialnych.

W pejzażu współczesnej kultury i sztuki ma miejsce ciągły proces rekonstruowania i dekonstruowania szeregu pojęć i zjawisk (Lewandowski, 2006). Aktualne problemy dotyczą koegzystencji różnych mediów, dyscyplin artystycznych, procesów polegających na redefiniowaniu szeregu pojęć w rodzaju utworu, dzieła, medium, statusu autora, widza, procesu twórczego, modelu komunikacji. Procesów w rodzaju cyfrowej multiplikacji, intermedialności, multimedialności, procedur cytowania, dialogów z ikonicznością, strategiami subwersywnymi, technikami wypowiedzi artystycznej, takimi jak: kolaż, brikolaż, miks i remiks. Mamy do czynienia z nieustającymi procesami transgresji granic poszczególnych mediów, ich formy i treści, ze zjawiskami obrzeży, pograniczy, styków i przenikania się określonych gatunków i tendencji, z dialogami poszczególnych mediów i szeregiem refleksji koncentrujących się na temacie statusu medium po medium.

Żyjemy w świecie przeladowanym komunikatami wizualnymi, obrazami reprezentacjami oraz obrazami symulacjami. Doświadczamy estetycznego nadmiaru, wizualnego podniecenia oraz ikonicznej euforii (Krzemień-Ojak, 1997). Jesteśmy świadkami procesów transgresji rozgrywających się w warstwie technologicznej oraz semantycznej mediów i komunikatów audiowizualnych. Przedstawiany nam świat jest rządzony przez aspekt mobilności i charakteryzuje się zmiennością, tymczasowością, ulotnością. Utwory medialne w wielu przypadkach zostają pozbawione swego materialnego statusu, stają się chwilowymi impulsami światła. Doświadczamy problematyk braku ograniczeń i nieskończoności możliwości wyboru oraz liczby potencjalnych danych. Fundament, źródło, istota i status ontologiczny medium ulegają przemianom, szereg artefaktów jest otwartych na nowe odniesienia i konteksty. Niemalże każda próba definiowania otaczającego nas świata ma charakter relatywny (Lewandowski, 2006).

Nasze czasy charakteryzują się niezwykle wysokim nasyceniem, dużą gęstością informacji i danych (Manovich, 2006). Żyjemy w przestrzeniach natury i technokultury, w świecie realnym, na ulicach wielkich miast oraz w multimedialnych środowiskach wirtualnych światów. Mamy dostęp do wielu strumieni licznych informacji w tym samym czasie, co staje się bardziej satysfakcjonujące aniżeli linearnie rozwijająca się narracja. W przeszłości człowiek modernistyczny utracił przednowoczesną wolność percepcji i uległ władzy nowoczesnego miasta, taśmy produkcyjnej fabryki czy seansowi filmu w kinie. Człowiek epoki cyfrowych mediów jest zderzany z niezwykle bogatą i gęstą informacyjną ofertą, wynikającą z naszej pracy z komputerami, obcowaniem z różnymi interfejsami, nawigowania w Sieci, przeszukiwania baz danych. Rdzeniem kultury owego czasu transformacji są nieustanne procesy tłumaczenia – transkodowania mediów na poszczególne formaty i kody. Mamy zatem do czynienia z praktykami przekładu jednego medium na inne. W epoce cyfrowej początku XXI wieku wszelkie teksty kultury, będące materializacją myśli i doświadczeń poszczególnych społeczeństw, przyjmują postać kodów, zbiorów komputerowych danych.

Media cyfrowe, powstałe jako efekt komputerowej rewolucji, kształtują na nowo niemalże cały pejzaż kultury współczesnej. Redefiniują zestaw technik i technologii strategii artystycznych, konwencji, form i koncepcji. Umożliwiają podjęcie kolejnej próby zmierzającej do poznania człowieka i świata, znalezienia odpowiedzi na elementarne pytania towarzyszące ludzkości od zarania dziejów (Chyła, 1999).

Obiekty mediów cyfrowych integrują w sobie konwencje fotografii, kina, książki, telewizji. Uzupełniają je o nowe elementy wynikające z ich cyfrowego statusu, możliwości interakcji, nawigacji oraz immersję. Programy komputerowe umożliwiają wykonywanie procedur zapisanych w odpowiednich algorytmach na obiektach multimedialnych zgromadzonych w bazie danych. Pozwalają snuć niekończące się narracje zbudowane z przypadkowych, losowych wyborów. W przypadku mediów cyfrowych możemy mówić o narracji rozgrywającej się w przestrzeni, która stanowi opozycję w stosunku do sekwencyjnej narracji preferowanej przez sztuki czasowe – kino czy telewizję.

Montaż przestrzenny umożliwia grupowanie obiektów, które istnieją w sposób symultaniczny (podzielony ekran, kino rozszerzone, forma komiksu). W narracji przestrzennej widz postrzega ujęcia równocześnie, obiekty znajdują się w określonej przestrzeni, a nie następują po sobie. Każdy nowy obiekt wchodzi w bezpośrednie relacje ze wszystkimi obecnymi w przestrzeni. Logika wymiany i następstwa współistnieje z logiką symultanicznej koegzystencji. Montaż przestrzenny gromadzi wydarzenia w postaci obiektów medialnych, których recepcja rozgrywa się w czasie przechodzenia przez narrację, co odzwierciedla nasze codzienne doświadczenia, równoczesną pracę z wieloma oknami obecnymi na ekranie rozmaitych programów (Manovich, 2006). W pejzażu kultury kształtowanej przez nowe media coraz częściej mamy do czynienia z nową formą medialną, w której na równych prawach istnieje czas i przestrzeń, sekwencyjność i symultaniczność, montaż czasowy i montaż w kadrze.

„Żyjemy w epoce symultaniczności i zestawień, epoce zbliżeń i oddaleń, epoce bliskości i rozproszenia (...) nasze doświadczenie świata to nie tyle długie życie rozwijające się w czasie, ile sieć łącząca punkty, plącząca się przy rozwijaniu” (Foucault, 1997, za Manovich, 2006,s.465).

W XIX wieku fotografia stała się niezwykle ważną technologią wirtualnej reprezentacji otaczającego świata fizycznego. Wynalazek kinematografii, wzbogacony o dynamiczne doświadczenia recepcyjne społeczeństwa końca XIX wieku, wynikające z rozwoju nauki, techniki i technologii wprowadził w ruch obrazy – reprezentacje realności. Ziściło się w ten sposób pragnienie, by połączyć percepcję z ruchem w przestrzeni i w ten sposób poddać ją procesowi wirtualizacji.

Nawigując po niematerialnych przestrzeniach, przechodząc pomiędzy poszczególnymi obiektami danych, pochłaniając kolejne informacje odnajdujemy zadowolenie płynące z dostępności do upragnionych danych, różnorodności operacji, które możemy na nich wykonywać. Komputery integrują w swoich interaktywnych strukturach elementy trójwymiarowej syntetycznej fotorealistycznej grafiki komputerowej oraz sekwencje filmowe, które ulegają przemianom w zależności od rozwoju akcji w czasie rzeczywistym.

Przez wieki domyślnym modelem widzenia w naszej kulturze był model, który wynikał z odkrycia perspektywy linearnej. W XX wieku język kina stworzył zestaw powszechnie dominujących reguł dynamicznej percepcji świata. Gramatyka mobilności kamery, niekonwencjonalność i zróżnicowanie punktów obserwacji świata, które należały do założeń awangardy lat 20. XX wieku, doskonale wpisują się w środowiska gier komputerowych oraz rzeczywistości wirtualnej. W przypadku mediów cyfrowych takimi domyślnymi modelami percepcji stają się modele kształtowane na przecięciu reguł wynikających z mediów klasycznych oraz operacji związanych z technologiami komputerowymi i oprogramowaniem – konsekwencje automatyzacji operacji kultury. Modele i konwencje są tłumaczone na język oprogramowania. Elementy techniki oraz percepcji kinowej przenikają do środowiska mediów cyfrowych, w efekcie stają się powszechnym zestawem narzędzi komunikacji, uniwersalnym interfejsem kulturowym. Obcuje z mediami cyfrowymi mamy do czynienia z komputerowym metajęzykiem. Interfejsy mediów cyfrowych to hybrydy, które posiadają cechy poszczególnych tradycyjnych form kultury – mediów klasycznych. Wielokrotnie integrują w sobie sprzeczności zawierające się pomiędzy immersją a sterowaniem, standaryzacją a oryginalnością.

Funkcjonalność, rola i znaczenie formalnych figur języka ukształtowanego przez media analogowe w rodzaju prostokątnego kadru, ruchomej kamery, zostały doskonale zaadaptowane i wykorzystane przez media cyfrowe (Manovich, 2006). Tego rodzaju figury stają się równie ważnymi konwencjami kontaktu z danymi, jak wynikające bezpośrednio z mediów cyfrowych polecenia w rodzaju kopiuj i wklej. Prostokątny kadr ograniczający pole doświadczenia iluzjonistycznej rzeczywistości preferowany przez kino, był stosowany i pełnił rolę okna widzenia większego otaczającego świata w przypadku mediów historycznie poprzedzających kino. Prostokątna powierzchnia kadru, będąca następstwem malarstwa i fotografii, umożliwia postrzeganie jedynie wybranego i ograniczonego fragmentu całości świata. Dynamiczna kamera, która jest

następstwem kinowej percepcji i języka filmu, umożliwia ukazywanie i odsłanianie kolejnych wizualnych fragmentów obserwowanego środowiska, pozwala na pełniejsze poznanie i doświadczenie. Konwencja ruchomej kamery i jej konsekwencje w rodzaju zbliżania i oddalania, panoramy poziomej i pionowej, stały się formułą interakcji z obiektami i modelami w środowisku trójwymiarowej rzeczywistości. Użytkownik może się zbliżać lub oddalać od obiektów i danych, może poruszać się w tej przestrzeni, odsłaniać i poznawać jej fragmenty. W mediach cyfrowych wirtualna kamera jest interfejsem do wszelkiego rodzaju danych. Tego rodzaju praktyki umożliwiają proces uprzestrzennienia – spacylizacji wszelkiego rodzaju doświadczeń i przedstawień, toteż media cyfrowe dokonały uprzywilejowania przestrzeni kosztem czasu: wszystkie zgromadzone w bazie danych informacje są dostępne w sposób swobodny. Interfejsy mediów cyfrowych – uniwersalne miejsca styków pomiędzy cyfrowymi danymi kulturowymi a człowiekiem przejęły – wiele cech charakterystycznych dla kina (prostokątne obramowanie, ruchoma kamera, przejścia pomiędzy obrazami, montaż w czasie i w kadrze).

Fotografia i kino cyfrowe oraz wszelkie konsekwencje związane z cyfrowym statusem tworzywowym mediów powodują, że coraz trudniej dziś uznać obrazy cyfrowe za dokumenty rzeczywistości (Manovich, 2006). Obserwujemy transformację, w wyniku której kino znów staje się malarstwem rozgrywającym się w czasie. Obrazy cyfrowe generowane przez komputer są opisane przez równania matematyczne oraz algorytmy. Na poziomie tworzywa zbudowane z pikseli lub wokseli, są reprezentowane przez dane numeryczne – nieciągłe piksele oraz modularne warstwy. W konsekwencji podlegają procesom algorytmizacji, automatyzacji i wariacyjności – jako dane komputerowe mogą być poddawane szeregowi operacji będących konsekwencją logiki rządzącej algorytmami komputerowymi oraz interfejsu człowiek-komputer (kopiowanie, wklejanie, dodawanie, filtrowanie). Media cyfrowe przejmują funkcje przynależące w przeszłości do poszczególnych mediów klasycznych i przekształcają je w nowomiedialne hybrydy cyfrowe.

Fundamentem cyfrowego obrazu jest animacja komputerowa oraz efekty specjalne. Animacja komputerowa umożliwia tworzenie wirtualnej przestrzeni od podstaw. Jest w niej przedstawione coś, co nigdy nie wydarzyło się w rzeczywistości. Operacja kompozytowania, która stanowi o logice cyfrowych obrazów, nadaje takie samo nadrzędne znaczenie przestrzeni i kadrowi, jaką pełniła funkcja czasu w kinie klasycznym. Dodatkowo przestrzenna struktura obrazu zostaje obecnie uzupełniona o

kolejny wymiar dzięki osadzaniu hiperłączy, które dają możliwość nawigacji. W ten sposób obiekt zostaje poddany procesowi spacjiacji i staje się jednym z wielu okien na ekranie monitora. Zostaje stworzony model ciągłej wirtualnej przestrzeni (Manovich, 2006).

W przeszłości - odpowiednio malarstwo, rzeźba, grafika – spełniały w sposób dla siebie charakterystyczny poszczególne funkcje społeczne (Goban-Klas, 2001). W połowie XIX wieku fotografia przejęła część funkcji do tej pory przynależących malarstwu (np. portret, pejzaż, miniatura, dokument). Wynalezienie kinematografu spowodowało, że obrazy ruchome trafiły do rzesz widzów gromadzących się w ramach spektaklu kinowego. W latach 70. i 80. XX wieku kino przestało być medium masowym na rzecz telewizji, która dzięki emisji filmów kinowych oraz bezpośrednim transmisjom uzyskała dominującą pozycję, trafiając do mieszkań odbiorców. Na przełomie XX i XXI wieku jednokierunkowy przekaz telewizyjny ustąpił miejsca interakcji, wielokierunkowemu dialogowi oraz niekończącej się nawigacji, które umożliwiają użytkownikowi cyfrowe komputerowe systemy multimedialne.

W ostatniej dekadzie nastąpił bardzo dynamiczny rozwój technik i technologii kreowania, przetwarzania oraz transmisji obrazów. Oprócz obrazów mimetycznych (fotografia, kino, telewizja) coraz częściej mamy do czynienia z obrazami generowanymi komputerowo, które pozwalają mówić o istnieniu sztucznych przestrzeni wizualnych. Ta nowa formuła znosi zasadę odpowiedniości pomiędzy obrazem a tym co jest obrazowane (znakiem, a jego odniesieniem).

Media klasyczne oraz nowe media poddawane są złożonym transformacjom technologicznym, które prowadzą do fuzji rozmaitych mediów i nowoczesnych komputerowych technik symulacyjnych w hybrydy medialne. Na przecięciu tradycyjnych mediów oraz nowych technologii powstają utwory o charakterze hybryd, których estetyka stanowi swego rodzaju melanz estetyki fotografii, kina, telewizji, wideo oraz obrazów generowanych za pomocą komputera. Współczesna kultura przyjmuje postać kompleksu zróżnicowanych praktyk komunikacyjnych, odchodząc od jednostronnych, jednokierunkowych form transmisji (strona dominująca dostarcza informacji, przeżyć, instrukcji stronie zdominowanej), i przybiera formę dialogu i negocjacji.

Wspólną cechą mediów elektronicznych jest fakt istnienia instalacji, w skład której wchodzi maszyna projekcyjna oraz ekran – układ, który generuje obrazy i kształtuje nowy porządek widzenia (Gwóźdź, 1997). Interaktywne multimedia

wykorzystują dorobek mediów klasycznych jednocześnie proponują nowe rozwiązania i przekształcenia, które wynikają z ich specyfiki technologicznej. W efekcie obserwuje się daleko idące transformacje w zakresie poetyki, kształtowania nowych form montażu czy struktur narracyjnych. Niekoniecznie pojawienie się nowych technik i technologii musi oznaczać nieuchronny upadek mediów tradycyjnych. Obecnie media cyfrowe oraz tradycyjne media analogowe zajmują w pejzażu współczesnej kultury audiowizualnej miejsca równoległe i funkcjonują obok siebie oddziaływując i wpływając wzajemnie na siebie (Kluszczyński, 2001).

Na przecięciu tradycyjnych mediów i nowych technologii powstają utwory o charakterze hybryd, które funkcjonują w bezpośrednim sąsiedztwie, przenikają się i oddziałują na siebie – zarówno materia przestrzeni wizualnych (np. ziarnistość materiałów światłoczułych, liniowość obrazów telewizyjnych, piksele obrazów elektronicznych) oraz gramatyka i sposoby narracji. Przemianom ulega także sposób odbioru (lektury) tego typu utworów, które coraz częściej wymagają od widzów przemieszczania się pomiędzy poszczególnymi warstwami obrazów, nieustannego procesu poszukiwania, nieskończonych ciągów nawigowania i asocjacji (Gwóźdź, 1997).

Mechaniczny proces odwzorowania rzeczywistości (media analogowe) jest zastępowany przez cyfrowe generowanie światów jako efekt wizualizacji algorytmów (media cyfrowe), które znoszą referencyjny związek między światem realnym a jego obrazem (Kluszczyński, 2001). Żyjemy w okresie przekształcania się cywilizacji reprodukcji w cywilizację komputerowych symulacji. Coraz częściej obserwuje się zderzenia realności ciała z jego wirtualnym rozszerzeniem, dzięki zastosowaniu systemów komputerowych możliwe jest tworzenie cyfrowych person, elektronicznych osób – awatarów, które pochłaniają osobowości uczestników i nawiązują realne więzy z awatarami innych osób.

Media cyfrowe oferują zestaw unikalnych cech oraz twórczych technik (Manovich, 2006). To hybrydy powstałe na skutek wzajemnego oddziaływania twórczych napięć pomiędzy energiami przeszłości i teraźniejszości. Stanowią kumulację wspomnień i doświadczeń rozmaitych kulturowych form i mediów oraz najnowszych technik i technologii opartych na systemach komputerowych, kształtują oblicze współczesnego społeczeństwa informacyjnego. Media cyfrowe stanowią ważny składnik i w decydujący sposób stymulują oblicze współczesnej kultury. Tworzą nowe sposoby komunikowania i przetwarzania danych oraz formy artystycznej ekspresji.

Stając się powszechnym przezroczystym składnikiem otaczającej nas rzeczywistości oferują odbiorcom nawigowalne przestrzenie cyfrowych zbiorów danych. Stanowią syntezę kształtowanej przez wieki myśli ludzkiej, historii, nauki, techniki i sztuki w postaci zmaterializowanych tekstów kultury w rodzaju malarstwa, literatury, fotografii, filmu, telewizji. Definitywnie kształtują pejzaż kultury współczesnej wtapiając się w codzienność, stają się transparentne i wszechobecne. Umożliwiają ponowne odczytanie i interpretowanie przeszłości zawartej w rozmaitych tekstach kultury gromadzonych przez tysiące lat za pomocą właściwych programów i interfejsów, które odwołują się do tworzonej w ten sposób przeogromnej bazy kulturowych danych (Kluszczyński, 1999).

4. Fotografia między mediami

Dzięki rozwojowi nauki i techniki, poznaniu zasady działania ciemni optycznej (archaiczna konstrukcja – camera obscura) oraz właściwości światłoczułości soli srebra, w latach 30. XIX wieku możliwe było utrwalenie wiernego, niemal naturalistycznego odbicia fragmentów rzeczywistości.

W połowie XIX wieku fotografia uwolniła tradycyjne dyscypliny artystyczne od obowiązku reprezentowania realnego świata. Pełniła funkcję dokumentu i świadectwa wydarzeń społecznych, była ważną pomocą i metodą badawczą w nauce i technice. Służyła gromadzeniu informacji o miejscach, zjawiskach odległych i niedostępnych, umożliwiła rejestrację niewidzialnego zakresu promieniowania, przez co znacznie poszerzyła możliwości poznawcze człowieka.

Pod koniec XIX wieku podejmowane przez fotografów próby naśladowania estetyki malarstwa doprowadziły do wyodrębnienia się pierwszego kierunku artystycznego – fotografii estetyzującej, rozumianej jako samodzielne dzieło sztuki, której odmienność polegała przede wszystkim na aranżacji fotografowanej sytuacji, natomiast dodatkową różnicą była ingerencja we właściwości obrazu zgodnie z subiektywnym zamierzeniem twórcy (w istocie zmienia się wówczas podobieństwo obrazu do rzeczywistego obiektu). Fotografia piktoralna (malarska) nadawała znaczenie wykreowaniu specyficznego nastroju, miękkiej tonacji zdjęć, uzyskując je poprzez zastosowanie technik szlachetnych (guma, przetłok).

Poniższa ilustracja przedstawia ewolucję estetyki fotografii w funkcji czasu.

W opozycji do fotografii piktoralnej rozwijał się, głównie w USA, nurt zwany „Straight photography”, którego naczelną zasadą było odrzucenie wszelkiej malarskiej manipulacji na rzecz pokazania piękna samego przedmiotu, wyrażonego odpowiednimi wizualnymi środkami. W Niemczech jej odpowiednikiem był nurt „Neue Sachlichkeit”, który odrzucał ekspresjonizm na rzecz estetyzującego realizmu.

W latach 20. i 30. XX wieku został wyodrębniony szereg autonomicznych środków artystycznego wyrazu fotografii, a popularnymi technikami były fotomontaż oraz fotokolaż, inspirowane przez ruch dadaistów oraz konstruktywistów.

W latach 40. dużą rolę odgrywa prasowy reportaż z działań wojennych oraz lat powojennych. W latach 50. obserwuje się tendencje zmierzające do eksploracji procesu fotograficznego, kreacji bardzo osobistych, starannie komponowanych obrazów realistycznych i poetyckich zarazem (fotografia subiektywna).

W latach 60. i 70. wyróżnia się nurt fotografii konceptualnej, w ramach której sztuka jest procesem formułowania idei artystycznych objawiających się przez znaki wizualne. W tym okresie zostaje podważona wiara w przezroczystość medium, zwraca się uwagę na właściwości intermedialne fotografii.

Fotografia inscenizowana, to nurt w fotografii światowej, który dominował w drugiej połowie lat 80. i w latach 90. i był związany z ekspansją postmodernizmu. Nastąpiło rozszczepienie fotografii na autonomiczną oraz intermedialną. Podejmowane w tym okresie próby inscenizacji przypominają o związkach, zapożyczeniach i odwołaniach fotografii do filmu, malarstwa i teatru, a tym samym kwestionują wiarygodność obrazu fotograficznego. Twórcy bardzo często sięgają po takie techniki, jak: fotogram, fotokolaż, fotomontaż, malowanie i tonowanie odbitek. W latach 90. coraz częściej obserwuje się też komputerowe przetwarzanie obrazu fotograficznego, bardzo dynamiczny rozwój fotografii cyfrowej oraz zainteresowanie hologramami. Wyraźnie zaznaczają się dwa bieguny medium: fotografia cyfrowa i fotografia analogowa – tendencja powrotu do źródeł medium (fotografia otworkowa, stykowa, kontaktowa oraz techniki szlachetne).

Aktualnie fotografia jako świadectwo kreacji artystycznej bywa postrzegana jako samodzielne dzieło sztuki i znajduje dla siebie miejsce w zbiorach muzealnych – obok malarstwa, grafiki, rzeźby (Czartoryska, 1965; Frizot, 1998; Tomaszczuk, 1998; Rosenblum, 2005; Wojnecki, 2007).

Prawie żadne z obecnych osiągnięć techniki nie wpływa tak sugestywnie na naszą świadomość jak przekaz informacji za pomocą fotografii lub jej pochodnych, tj. filmu, telewizji czy obrazów cyfrowych. Każdy człowiek, jako czytelnik prasy codziennej i czasopism, jako widz kinowy bądź widz mediów prezentacji monitorowej (telewizja, video, systemy komputerowe, sieć Internet, gry komputerowe) jest co najmniej biernym użytkownikiem fotografii, uczestnikiem spektaklu komunikacji wizualnej opartej w dużej mierze na obrazach fotograficznych.

Obecnie klasyczna fotografia charakteryzująca się materialną formą zyskuje swe przedłużenie w postaci fotografii cyfrowej reprezentowanej przez wirtualne zbiory komputerowych danych. Struktura ziarna budującego obraz światłoczuły jest zastępowana przez strukturę płytek pikseli, recepcja papierowej odbitki – seansem wirtualnych efemerycznych obrazów odtwarzanych na ekranach wyświetlaczy i monitorów. W pierwszej dekadzie XXI wieku zastosowanie systemów komputerowych do edycji i tworzenia obrazów konstruuje uniwersum nowych możliwości kreacyjnych (Frizot, 1998; Haynes, Crumpler, 1999; Manovich, 2006; Rosenblum, 2005).

Technologie cyfrowe umożliwiają realizowanie szeregu niespotykanych dotąd strategii w zakresie tworzenia, edycji oraz symulowania syntetycznych obrazów charakteryzujących się wysokim stopniem realizmu. Generowane przez komputer obrazy fotorealistyczne wiążą się z problemami identyfikacji obrazu, obserwujemy rozmycie tożsamości, utratę wiarygodności i prawdy obrazu – a tym samym ukształtowanego przez dekady etosu medium. Współcześnie fotografia jest przykładem automatycznego zapisu obrazu realnego świata, przestrzeni wirtualnych kształtowanych przez media oraz symbolicznych wizualizacji myśli autora.

W przeszłości fotografia była medium, które spełniało funkcje naturalistycznego i materialnego zapisu, dokumentu zdarzenia, co umożliwiało mentalną wędrówkę i przemieszczanie się do innego czasu i miejsca. Aktualnie jako wirtualna powierzchnia obrazu – interfejs umożliwia interakcję i nawigację, eksplorowanie i oddziaływanie na inne obiekty wirtualne oraz pośrednio na świat realny, a tym samym realizowanie rozmaitych funkcji. Jako interfejs przenosi do innych obiektów i zdarzeń cyfrowych, umożliwiając mentalną wędrówkę do zdarzeń z przeszłości oraz do wirtualnych miejsc i zdarzeń, które nigdy nie zaistniały w świecie realnym.

Fotografia cyfrowa zakwestionowała status medium fotografii w jego tradycyjnym ujęciu. W bardzo wielu wypadkach trudno o bezwarunkowe stwierdzenie świadectwa prawdy zawartej pod powierzchnią obrazu. Obrazom cyfrowym znacznie

bliżej do symbolicznego wyrażania wewnętrznych idei autora aniżeli do XIX-wiecznego wynalazku fotografii – mechaniczno-optycznego odcisku wybranych widoków otaczającego świata. Fotografia cyfrowa, ułatwiająca plastyczne realizacje osobistych wizji autora, stanowi medium wyobraźni, powstaje jako ślad gestu cyfrowego twórcy, niczym instynktowne ślady pędzla czy dłoni, tworząc symboliczne przestrzenie wizualne konstruowane w oparciu o indywidualne scenariusze. Ewolucja obrazowania cyfrowego przesuwając medium fotografii w kierunku plastycznych obrazów symbolicznych, których istota nie tkwi w odbijaniu i naśladowaniu świata realnego, lecz w kreowaniu wymyślonych przez autora lub program przestrzeni wizualnych w określonej konwencji symbolu i umowności. Łowcom dzisiejszych obrazów i powstającym współcześnie pracom – obrazom cyfrowym – znacznie bliżej do wyrażających określony stosunek do tematu czy idei gestu symbolicznego malarstwa, obarczonej subiektywną koncepcją wizji, aniżeli do XIX-wiecznego wynalazku fotografii, praktyki "zdejmowania" widoku otaczającego świata rzeczy i zjawisk.

Postępujący proces digitalizacji kultury powoduje, że jesteśmy świadkami szeregu przemian zmierzających do zastąpienia i wyparcia fotografii analogowej z głównego nurtu zastosowań medium i przesunięciu jej do grupy autorskich technik wyrazu artystycznego, tak że w niedalekiej przyszłości stanie się ona czymś w rodzaju niszowej techniki specjalnej. Zapowiada zmierzch poczucia świadectwa prawdy, istnienia przeszłości miejsca i zdarzenia, a tym samym historycznej rzeczywistości zawartej pod powierzchnią obrazu fotorealistycznego.

W ciągu ostatnich lat w pejzażu mediów zaszły istotne przemiany o charakterze jakościowym oraz ilościowym. Status obrazu, medium i autora staje się nieoczywisty i ulega daleko idącym przemianom. Obrazy-analogie i obrazy-symulacje stają się coraz trudniejsze do identyfikacji. Znajdujemy się w pułapce wizualnych iluzji, poszukujemy wciąż nowych sposobów przedłużania naszej pamięci, pragniemy utrwalania wizualnych śladów naszej wyobraźni. Fotografów – myśliwych i wynalazców wciąż przybywa, a skala polowania na obrazy oraz ich liczba lawinowo narasta.

Aktualnie fotografia stanowi przykład medium, którego granica rozciąga się na przecięciu mechaniczno-optycznych śladów realnego lub wirtualnego świata, symboliczno-plastycznych wizualizacji idei i myśli, hiperrealistycznych syntetycznych imitacji realnego świata rzeczy i zjawisk (Olechnicki, 2007). Możemy zatem mówić o równoczesnym istnieniu kilku rodzajów obrazów fotograficznych. Z jednej strony mamy do czynienia z obrazami – fotografiami (analogowymi lub cyfrowymi), które

powstają jako odniesienie do istniejącego przed obiektywem aparatu świata realnego lub wirtualnego, zgodnie z mechaniczno-optyczną zasadą odwzorowywania rzeczywistości (fotografia analogowa lub cyfrowa). Innym przykładem jest fotografia manipulowana (przetworzona), która polega na znacznej transformacji i modyfikacji pozyskanego materiału wejściowego. Proces odbywa się zgodnie z estetyczną koncepcją oraz preferencjami autora (fotografia analogowa lub cyfrowa). Tworzone są fotorealistyczne obrazy scen, które nigdy nie wydarzyły się w rzeczywistości - w takiej sytuacji mamy do czynienia z grafiką komputerową, z obrazami syntetycznymi reprezentowanymi przez kod cyfrowy, z obrazami, które mogą przyjmować postać iluzji rzeczywistości lub być kreacją wizji autora.

Porządkując przykłady formy, strategii i tematu odniesienia fotografii w kontekście intermedialnych relacji z mediami symbolicznymi oraz mediami cyfrowymi można na potrzeby pracy, nawiązując do cytowanych w literaturze propozycji, dokonać podziału i charakterystyki wybranych cech, wykorzystując poniższe kryteria (Czartoryska, 1965; Frizot, 1998; Stepan, 1999; Brauchitsch, 2004; Rosenblum, 2005; Wojnecki, 2007):

a. Stosunek autora do przedmiotu przedstawienia:

- obiektywna rejestracja i dokumentacja
 - świata realnego
 - świata wirtualnego/medialnego
- subiektywna kreacja i transformacja
 - świata realnego
 - wirtualnego/medialnego
 - świata wyobraźni autora

b. Przedmiot odniesienia:

- świat realnego
- świat wirtualny/medialny
- świat wyobraźni autora

c. Materialność struktury obrazu:

- obrazy trwałe – materialne
- obrazy efemeryczne – wirtualne

d. Rodzaj użytej technologii:

- fotografia analogowa
- fotografia cyfrowa
- fotorealistyczna grafika komputerowa

e. Rodzaj podłoża (transparentność):

- podłoże przezroczyste
- podłoże nieprzezroczyste

f. Sposób przedstawiania:

- obrazy o strukturze perspektywicznej
- obrazy niefiguracyjne

g. Medium bezpośredniej notacji:

- obrazy bezpośredniego działania natury – fotogramy

h. Pełnione funkcje interfejsu:

- interfejs mentalny
- interfejs zaprogramowany

i. Pełnione funkcje medialne:

- fotografia medialna
- fotografia postmedialna

j. Relacje z innymi dziedzinami sztuki:

- fotografia intermedialna a media symboliczne:
– malarstwo, grafika, rzeźba
Charakterystyczne cechy: grafizacja, malarskość, przestrzenność

- fotografia intermedialna a nowe media:
 - kino, telewizja, wideo, sieć Internet, grafika komputerowa, gry komputerowe
 Charakterystyczne cechy: animacja, film, montaż, sygnał, transmisja, symultaniczność, symulacja, interaktywność, nawigacja, hipertekstualność, wirtualność, efemeryczność, relacyjność, immersja.

4.1 Fotografia w sieci interaktywnych relacji i mediów cyfrowych

Fotografia jako sztuka kreacji ze swej natury jest intermedialna, uruchamia i podtrzymuje dialog pomiędzy różnymi rodzajami sztuk, można powiedzieć, że jest transgresyjna. W ciągu ostatnich dekad następują procesy integrowania sztuk plastycznych oraz nowych mediów, fotografia wchodzi w szereg dyskursów z innymi mediami, nie stanowi jedynie medium mediacji pomiędzy człowiekiem a światem.

W ostatnich dekadach fotografia zatraciła swą autonomię, nawiązując, czerpiąc i odwołując się, z jednej strony do tradycyjnych sztuk plastycznych – obrazowania „prehistorycznego” oraz do techniczno-elektronicznych mediów monitorowej reprezentacji i projekcji świetlnych – obrazowania „post-historycznego” – (telewizja, wideo, multimedialne systemy komputerowe), z drugiej. Łącząc w ten sposób charakter obrazowania symbolicznego z obrazowaniem obiektywnym, fotografia jako medium doskonale wpisała się w pejzaż postmodernistycznej aktywności twórczej.

Jako niezwykle elastyczne medium umożliwia kreatywne wykorzystanie swego potencjału poprzez dialog z mediami klasycznymi oraz z nowymi mediami, w skutek czego nieodwołalnie traci status medium obiektywnego i wiernego świadka rzeczywistości. Coraz częściej mamy do czynienia z fabrykacją iluzji projekcji i idei designerów przestrzeni wizualnych światów XXI wieku, a nie z obiektywnym odbiciem, śladem i referencją wycinka rzeczywistości. Stanowi uniwersum wizualnych komunikatów, które powstają w wyniku procesów twórczych, którym bliżej do symbolicznego gestu malarza i subiektywnej ekspresji myśli.

Fotografia intermedialna stanowi przykład formy fotografii tworzonej w kontekście innych mediów, z intencją wychodzenia poza konwencje tradycyjnej fotografii. To system odniesień, bliski i dynamiczny związek z innymi rodzajami sztuki (rysunek, malarstwo, rzeźba, fotografia, film, sztuka wideo, architektura, muzyka,

poezja, performance). Intermedializm zakłada równoczesne stosowanie różnych mediów, które są wzajemnie powiązane określonymi relacjami, w celu dostarczenia odbiorcy totalnego przeżycia przestrzennego, odwołując się do wzroku, słuchu oraz innych zmysłów. Niezwykle istotną rolę odgrywają relacje ze sztukami o charakterze symbolicznym, sięganie do mediów pozafotograficznych. Fotografia przyswaja i naśladuje wybrane cechy innych mediów, co przypomina alegorie rzeczywistości społecznej (Giżycki, 2002).

Tendencja fotografii w kontekście mediów symbolicznych i obrazowania plastycznego określa sytuację, w której fotografia ztraca swą autonomię, nawiązując, czerpiąc i odwołując się do tradycyjnych sztuk plastycznych – obrazowania „prehistorycznego” (malarstwo, grafika, rzeźba). Charakterystycznymi cechami tego rodzaju obrazów są: grafizacja, malarskość, przestrzenność formy. W efekcie nadmiernej estetyzacji następuje utrata czystości gatunkowej medium, jego autonomii oraz pełnionych funkcji, na rzecz plastycznej ekspresji i materializacji wizji autora, która jest tworzona na bazie medium fotografii.

Nadmierna estetyzacja stanowiąca charakterystyczną cechę przejawów kultury współczesnej powoduje, że mamy do czynienia z przykładami komunikatów wizualnych wykorzystywanych w sposób niezgodny z pierwotną istotą mediów. Fotografia wchodzi w szereg relacji z innymi sztukami wizualnymi, a zestaw strategii artystycznych zorientowanych na tworzenie estetycznych obrazów stanowi przykład aspiracji medium do uniwersum sztuki. Nadmiar estetyzacji powoduje, że rola i znaczenie fotografii o charakterze dokumentalnym czy społecznym są znacznie osłabiane w ostatnich dekadach.

W kontekście mediów cyfrowych możemy mówić o fotografiach wielu możliwości, obrazach które spełniają wiele różnorodnych funkcji. Poza referencyjnymi funkcjami w stosunku do rzeczywistości umożliwiającymi mentalną nawigację w świecie przedstawionym, medium fotografii jako interfejs spełnia funkcje okna na wirtualne światy. Pozwala na eksplorację i nawigację w obrębie innych obiektów cyfrowych, a pośrednio w rzeczywistości, do której się odnosi. Technologie cyfrowe umożliwiają przemieszczanie się obrazów w przestrzeni i w czasie, ich powielanie się i uleganie nieustającym transformacjom w zakresie formy.

Fotografia cyfrowa wchodzi w skład sekwencji filmowych i animowanych, efemerycznych, wielkoformatowych projekcji świetlnych oraz projekcji holograficznych. Przyjmuje postać reprezentacji monitorowych wykorzystywanych w

projektach multimedialnych dostępnych on-line w sieci Internet oraz off-line (płyty CD/DVD). Stanowi przykład interaktywnych elementów prezentacji umożliwiając nawigację w obrębie zaprogramowanej struktury. Obrazy posiadające postać cyfrową (charakteryzujące się wirtualnością i efemerycznością) umożliwiają sieć relacji i powiązań z innymi obiektami cyfrowymi, dostarczając użytkownikowi doświadczeń, które charakteryzują się multimedialnością i interaktywnością.

Cyfrowy status ontologii medium fotografii umożliwia, by powierzchnie obrazów pełniły funkcje interfejsów pomiędzy człowiekiem a komputerowymi danymi. Jako interfejsy obrazy charakteryzują się szeregiem cech takich jak: wirtualność, efemeryczność, relacyjność, hipertekstualność, co umożliwia interaktywne oddziaływanie na inne elementy cyfrowe, a w efekcie doświadczania nawigacji odczucie zjawiska zanurzenia (immersji) w multimedialnym uniwersum.

Poniżej zaprezentowano i scharakteryzowano zestaw cech definiujących fotografię w kontekście mediów cyfrowych (Kluszczyński, 1999; Wilkoszewska, 1999; Giżycki, 2002; Manovich, 2006):

a. Interaktywność

Fotografia jako przykład obrazu interaktywnego umożliwia aktywny odbiór komunikatu audiowizualnego, wpływanie na kształt oglądanego dzieła, jego recepcję w wybrany i zależny od odbiorcy sposób. Fotografia interaktywna odnosi się do immaterialnych obrazów, będących reprodukcjami fotograficznych obrazów analogowych lub fotografii cyfrowych, które jako elementy struktury multimedialnej połączone systemem wzajemnych relacji i odniesień z innymi elementami umożliwiają interaktywną nawigację w obrębie struktury systemu. Pozwalają na aktywny odbiór komunikatu wizualnego, wpływanie na kształt oglądanego dzieła, penetracji wybranych aspektów w sposób zależny od odbiorcy. Utwory multimedialne, tworzone w oparciu o technologie cyfrowe mogą przyjmować postać prezentacji monitorowych on-line (sieć Internet) lub off-line (interaktywne płyty CD/DVD).

b. Efemeryczność

Kolejna cecha obrazu definiuje relacje pomiędzy bytem i zdarzeniem, trwaniem a stawaniem się. Szereg konsekwencji w rodzaju tymczasowości, ulotności i nietrwałości jest przykładem następstw uwikłania w ramy istnienia potencjalnego oraz problematykę wirtualnych przestrzeni, które stanowią opozycję w stosunku do przestrzeni i obiektów

realnie i trwale istniejących. Nietrwałość wynika z ciągłej procesualności i zmienności, które zastępują raz na zawsze ustalony i materialny artefakt.

c. Wirtualność

Pojęcie to wskazuje na zależności i relacje między światem realnym a potencjalnym. Utwory posiadają postać niematerialnych informacji i danych utrwalonych w medium, które na skutek technologicznych procesów sprzętowo-programowej materializacji oraz procesów interaktywnej nawigacji widza przyjmują postać widzialną/słyszalną. Pojęcie nadaje nowy sens prezentyzmowi i stawia nas przed koniecznością nowej definicji relacji rzeczywistości realnej i wirtualnej.

d. Hipertekstualność

Dzięki szeregowi relacji i wzajemnych odniesień między obrazem a innymi obiektami medialnymi kształtuje się aktywność komunikacyjna, charakteryzująca się indywidualizacją doświadczeń odbiorczych. Poprzez praktyki nawigacji, o charakterze dynamicznym i kreacyjnym, w obszarze powiązanych ze sobą tekstów – elementów multimedialnych – powstaje struktura dzieła.

e. Nawigacja

Obrazy umożliwiają dialog ze strukturą hipertekstualną (multimedia interaktywne: sieć Internet, płyty CD/DVD). Odbiorca doświadcza wrażenia nieskończoności własnej nawigacji, nieokreśloności wirtualnych przestworzy, dzięki niezliczonej ilości dróg i opcji, które znacznie przekraczają możliwości penetracji i skonkretyzowania.

f. Immersja

Właściwość ta polega na doprowadzeniu odbiorcy – uczestnika komunikatu multimedialnego do stanu totalnego uwikłania w interaktywny system wzajemnych relacji obrazów i elementów stanowiących układ. Dostarcza coraz bardziej sugestywnych i wiarygodnych obrazów, zbliża się do osiągnięcia syntetycznego realizmu fotograficznego. W wirtualnych przestrzeniach uczestnicy mogą identyfikować się z wirtualnymi bohaterami, realizować aktywności komunikacyjne, współpracować na odległość z innymi uczestnikami. Celem jest dostarczenie użytkownikowi doznania efektu przeniknięcia, poczucia wrażenia zanurzenia i bycia otoczonym przez inną rzeczywistość, która w wymiarze multimedialnym oddziałuje na

nasze zmysły i przyciąga naszą uwagę, dostarczając stanu głębokiego zaangażowania, w przeszłości wyzwalanego przez lekturę książki lub seans obrazu (Manovich, 2006).

4.2 Fotografie z wirtualnych światów - od obrazu rzeczy do obrazu pozoru rzeczy

Dokonując obserwacji pejzażu środowisk medialnych coraz częściej mamy do czynienia z fotografiami stanowiącymi obrazy odnoszące się do rzeczywistości wirtualnej, do światów wykreowanych przez media; z fotografiami sztucznych przestrzeni wizualnych otaczających nas w czasie podróży przez zasoby komunikatów medialnych, sieci Internet czy gier komputerowych.

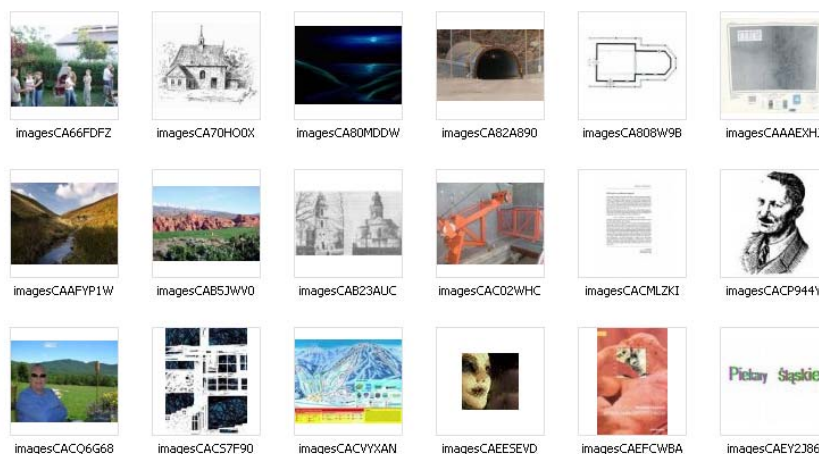
Rozwój technologii cyfrowych powoduje, że z coraz większą mocą i sugestywnością doświadczamy istnienia światów równoległych, które stanowią alternatywę do świata realnego. Rzeczywistość wirtualna jest przykładem symulacji kolejnego stopnia, jest cyfrową strukturą, która powstaje na skutek działania określonych algorytmów. Alternatywne światy, które są konstruowane przez media (w oparciu o fotografię analogową poddaną procesowi digitalizacji, fotografię cyfrową oraz grafikę komputerową) stanowią niezwykle sugestywną przestrzeń, w której rozgrywa się nasza równoległa egzystencja. To rodzaj potencjalnej przestrzeni do pozyskiwania kolejnych obrazów, tworzonych zgodnie z klasyczną, konwencjonalną fotografią, definiowaną jako odbicie, ślad i referencja obserwowanego świata.

Wędrując przez światy wirtualne zbieramy wizualne ślady, ponieważ fotografowanie jest zakorzenione w ludzkiej naturze, a człowiek posiada nawyk rejestrowania wybranych fragmentów otaczającego świata. Cyfrowe uniwersa, w których odbywa się nasza równoległa egzystencja, inspirują nas do rejestrowania i kolekcjonowania wizualnych pamiątek, które stanowią rodzaj dokumentu, śladu przedłużającego ludzką pamięć. Kolekcjonujemy z różnym upodobaniem i preferencjami estetycznymi wirtualne (utkane z pikseli) obrazy przedstawiające sceny rodzajowe, pejzaże, obrazy architektury, portrety ludzi, obrazy martwej natury.

W efekcie powstają obrazy (zrzuty ekranowe, print-scrn, screen-shots) - dokumentalne zapisy wirtualnych przestrzeni, a tym samym realizowana jest archaiczna i fundamentalna funkcja medium fotografii: obiektywnego i mechanicznego zapisu oraz rejestracji wybranych fragmentów otaczającego świata. Mamy do czynienia z obrazami zarejestrowanymi w czasie przebywania w środowisku rzeczywistości medialnej (sieci

Internet, gier komputerowych), które stanowią przykłady odzwierciedlania owych środowisk (Kierus, 2007).

Poniższe ilustracje przedstawiają przykłady fotografii zarejestrowanych w wirtualnych przestrzeniach generowanych przez cyfrowe media.



Ilustracja 12

Tomasz Dobiszewski, Temporary_Internet_Files, fotografia cyfrowa, 2008 (ze zbiorów autora)



Ilustracja 13

Fujiwara Shimya, fotografia cyfrowa, 2008 (www.fujiwarashimya.com)



Ilustracja 14
Stefan Wojnecki, Obraz monitora, 1985 (ze zbiorów autora)



Ilustracja 15
Stefan Wojnecki, Cyberprzestrzeń, duogram, (obraz oglądany z dwóch punktów widzenia), 90x120cm, 1993 (ze zbiorów autora)

W tym wypadku mamy wrażenie, że historia zatoczyła koło i wraca do punktu wyjścia – momentu, w którym medium fotografii służyło do rejestrowania i dokumentowania obrazu świata, a nie koncentrowało się na intermedialnych relacjach z innymi mediami, przez to na nadmiernej estetyzacji i odchodzeniu od pełnienia swych zasadniczych funkcji.

Aktualnie za punkt odniesienia fotografii możemy obrać świat realny ukształtowany przez naturę i człowieka lub świat wirtualny (medialny) ukształtowany przez kulturę i człowieka, gdyż w obydwu z nich rozgrywa się nasza egzystencja, z taką różnicą, że w przeszłości tworzone obrazy rzeczy, aktualnie coraz częściej tworzone są obrazy pozoru rzeczy. W ten sposób coraz częściej mamy do czynienia z obrazami, które są odwzorowaniami, automatycznymi śladami wirtualnych przestworzy. Alternatywnych przestrzeni, które stanowią kolejny stopień rzeczywistości, w którą wpisana jest nasza egzystencja w pierwszej dekadzie XXI wieku. Elementarne funkcje medium w rodzaju obrazu - śladu, referencji, lustra i okna są realizowane w kontekście i relacji ze światem istniejącym realnie (materialnie) lub wirtualnie (jedynie jako zbiory danych), światem analogii i symulacji.

Obecna sytuacja medium fotografii pod wieloma względami przypomina sytuację malarstwa w XIX wieku po wynalezieniu fotografii, która przejęła większość funkcji związanych z obrazowaniem charakteryzującym się realizmem i naturalizmem. Z tego też powodu na początku XX wieku powstał szereg tendencji skoncentrowanych na poszukiwaniu i rozwijaniu autonomicznego języka medium malarstwa, dokonywano analizy i syntezy obrazu, łamano i przekraczano szereg kulturowych przyzwyczajęń percepcyjnych. Fotografia początku XXI wieku znajduje się w podobnej sytuacji, (umożliwia tworzenie obrazów – lustrzanych odbić rzeczywistości), natomiast grafika komputerowa umożliwia generowanie fotorealistycznych obrazów – iluzji rzeczywistości, które nie posiadają zakotwiczenia i odniesienia w świecie realnym. Rewolucja cyfrowa współczesnej kultury spowodowała, że medium fotografii znalazło się na rozdrożu światów: obrazów analogii i obrazów symulacji, obrazów – referencji i obiektywnych śladów otaczającego świata materii lub wirtualnych światów oraz wizualnych kreacji subiektywnego modelu idei i myśli autora.

Cyfrowa rewolucja, która zachodzi w pejzażu współczesnej technokultury, dokonuje przemian w obrębie ontologii poszczególnych mediów, formy i treści, stylistyk i gatunków. Żyjemy w czasach postmedialnych, postgatunkowych

(postindustrializm, postmodernizm, postkino, postrock). Na każdym niemal kroku mamy do czynienia z medium po medium. Reakcją na taki stan rzeczy jest tendencja fotografii określana mianem postfotografii.

Powyższa tendencja określa sytuację, w której fotografia stanowi medium autonomiczne, jednorodne, posiadając zbiór własnych, tylko sobie właściwych cech oraz atrybutów. Nawiązuje, czerpie i odwołuje się ona, zarówno w treści jak i formie, jedynie do gramatyki i poetyki medium fotografii, do jej pierwotnej magiczności. Stanowi opozycję i reakcję na gwałtowny i dynamiczny rozwój techniki i technologii cyfrowej, eksperymenty formalne, relacje intermedialne z mediami symbolicznymi oraz nowymi mediami. Poprzez ukazanie autonomicznych cech medium umożliwia przyjrzenie się otaczającym fenomenom głębszym spojrzeniem, poddaje krytycznej refleksji media fluktuacyjnych, efemerycznych prezentacji ekranowych oraz funkcje i cechy związane ze statusem cyfrowym obrazów.

4.3 Postfotografia - fotografia po fotografii

W ostatniej dekadzie szczególnie dynamicznie ulega przemianom otaczający nas świat, ontologiczny status obrazu oraz jego rola i znaczenie w kulturze. Przemiany technologiczne wpływają na zmianę statusu mediów, funkcji, jakie pełnią oraz na sposób refleksji z nimi związanej. Współcześnie należy do prawidłowości, iż nowe media w znacznej mierze wyręczają stare w realizacji określonych funkcji i celów. I tak na przykład, właściwości medialne fotografii, rozumiane jako prezentowanie obrazu świata i spełnianie funkcji środka przekazu, realizowane są obecnie przez media cyfrowe.

Współczesna przestrzeń społeczna jest przesycona pojęciami w rodzaju medium, medialny, medialność. W wielu wypadkach ich znaczenie wydaje się być ograniczone i nieadekwatne w stosunku do przemian, jakie zachodzą w pejzażu kultury. Fotografia cyfrowa powoduje szereg zmian w procesie technologicznym oraz podważa status ontologiczny obrazu jako analogii. Mamy do czynienia z tworzeniem szeregu zakłóceń, medialnych nieoczywistości co do statusu określonych mediów, przenikaniem się strategii artystycznej ekspresji w skutek homogenizacji mediów klasycznych i mediów cyfrowych, a w efekcie wizualnych hybryd.

Zmiany zachodzące w odniesieniu do fotografii, które mają miejsce w ostatniej dekadzie, tworzą konieczność poszukiwania i odchodzenia od ciasnych ram dawnego pojęcia (Wojnecki, 2007). Przedrostek "-post" oraz pojęcie "postmedializm" stanowi próbę uwolnienia się od myślenia w kategoriach mediów, które zdominowało współczesną kulturę – od pojęcia "medializmu". Idea fotografii postmedialnej stanowi propozycję medium w nawiązaniu do sytuacji współczesnej kultury i cywilizacji (postmodernizm, postracjonalizm, posthistoryczność). Jest przykładem procesu uwalniania się fotografii od bycia medium, funkcji mediacji pomiędzy światem rzeczy a obserwatorem obrazów tego świata. Mamy do czynienia z odchodzeniem od pełnienia nadrzędnej funkcji realizowanej przez medium fotografii – od obrazowania wybranych fragmentów świata na rzecz tworzenia obrazu autonomicznego. Symptomami postmedializmu mogą być strategie zaniechania konwencjonalnego obrazowania, sięgania do autonomicznych jakości medium oraz posługiwanie się zdolnościami kreacyjnymi ludzkiego umysłu i wyobraźni.

Na skutek szeregu procesów i przemian technologicznych oraz przejmowania funkcji obrazowania otaczającego świata przez media cyfrowe (fotografia użytkowa, wideo, telewizja, grafika komputerowa) możemy mówić o kształtowaniu się idei fotografii jako strategii artystycznej, która nie rejestruje, utrwala i przenosi obraz świata, a tym samym nie funkcjonuje jako środek przekazu. Reakcją na taki stan rzeczy jest nurt fotografii autonomicznej, określanej mianem fotografii po fotografii (postfotografii), która koncentruje się na eksplorowaniu cech obrazowania wynikających ze specyfiki medium, jednakże do tej pory traktowanych jako nieistotne wobec medialnej funkcji realizowanej jako medium właśnie.

Medium fotografii, dziś bez wątpienia należące do rodziny sztuk plastycznych, uwolnione od pełnienia funkcji dokumentowania i naśladowania rzeczywistości, zwraca się ku sobie. Jest zorientowane na eksploatowanie pozamedialnych cech znajdujących się na peryferiach konwencjonalnego obrazowania. Wyraża ideę fotografii, która została uwolniona od spełniania tradycyjnych funkcji, ujawnia właściwości w przeszłości skrywane i niedostępne. Fotografia definiowana jako postmedialna penetruje coraz więcej obszarów nieprzydatnych w potocznym prezentowaniu obrazu świata i nie spełnia funkcji medium jako środka przekazu. Niezbadane dotąd dokładnie peryferia stanowią potencjalne tworzywo do autorskiej ekspresji, różnorodnych interpretacji obrazowania i refleksji, a także istotny potencjał kreatywności i tworzenia szczególnych przestrzeni wizualnych. Jako efekt końcowy zostaje stworzona przestrzeń, która lokuje

się na przecięciu imaginacji autora i możliwości odzwierciedlenia wizualnych fenomenów tkwiących w medium (Wojnecki, 2007).

Strategie tego rodzaju stanowią swego rodzaju grę przeciwko programowi wpisanemu w aparat (Flusser, 2005). Są przykładem świadomej wypowiedzi artystycznej, która pomija zdeponowane w narzędziu przez producentów programy. Mamy do czynienia z medium, które nie spełnia zgodnych z definicję funkcji, lecz tworzy nowe wartości i znaczenia. Fotografia, poza byciem medium, jest przykładem nakierowania uwagi na własny potencjał i możliwość ukazania pewnej sfery zjawisk, które w potocznym użyciu są pomijane, spychane na margines. W ramach fotografii postmedialnej wykorzystywane są pomijane wcześniej cechy medium w celu konstruowania alternatywnych sposobów obrazowania. Takie przykłady użycia fotografii nie służą już naśladowaniu i odbijaniu rzeczywistości, lecz zwracają uwagę na ukryte aspekty obrazowania i uświadamiają alternatywne pozamedialne właściwości fotografii (Wołyński, 2007).

W wypadku fotografii postmedialnej nie jest ważny przekaz, przede wszystkim chodzi o podkreślenie i uwypuklenie jej cech autonomicznych (Przyborek, 2007). Nie chodzi o ukazywanie obrazu świata postrzeganego zmysłem wzroku, lecz o uświadomienie kondycji i właściwości samego obrazu. Taki obraz jest pozbawiony oczywistości, proponuje odmienny sposób widzenia i wyjście poza konwencje postrzegania ukształtowane przez współczesne media. Widzimy obrazy bliższe naszej intuicji, stanom wyobrażeń czy snów. Taki rodzaj obrazów nosi znamiona podobieństwa do naszych obrazów wewnętrznych, świata myśli i imaginacji. Mamy zatem do czynienia z obrazami innego świata w stosunku do rzeczywistości, która nas otacza i modelowych przestrzeni ukształtowanych przez media. Chodzi o rodzaj obrazów bliskich naturalnemu i podświadomemu postrzeganiu.

Fotografia postmedialna dokonuje przemieszczenia zainteresowania poza funkcje zgodne z definicją medium. Stanowi próbę wyjścia poza program zdeponowany w narzędziu, przerwania i porzucenia panujących konwencji medialnych narzucanych przez nowe media, fotografię cyfrową i obrazy symulowane. Obszarem zainteresowań stają się jej własne obrzeża, pogranicza i marginesy, przekracza granice i kontury swej medialności, zwraca się ku sobie, ku swojej autonomiczności. Następuje otwarcie na nowe fenomeny wizualne wynikające z poszukiwań twórczych, które stanowią powrót do podstawowych cech fotografii, która na przestrzeni wielu dekad swej historii wypracowała szereg autonomicznych cech i właściwości.

Poniższe ilustracje przedstawiają przykłady fotografii wpisujących się w nurt strategii postmedialnej.



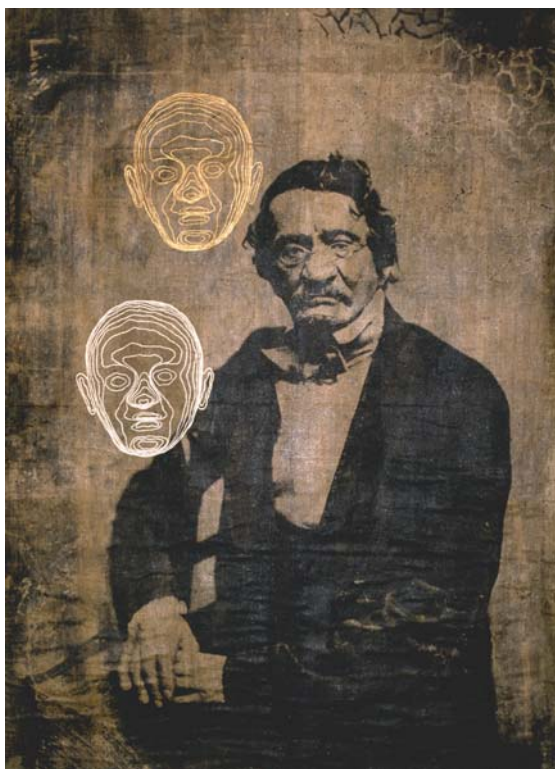
Ilustracja 16

Janusz Musiał, Interior – komnata snu (camera obscura), fotografia, 2004-2006 (ze zbiorów autora)



Ilustracja 17

Janusz Musiał, Całuny natury – woda (światłoczuły papier + światło + woda), fotografia, 2004/2005 (ze zbiorów autora)



Ilustracja 18
 Stefan Wojnecki, Ślad cytatem, cytat śladem, emulsja fotograficzna na płótnie, 190x140cm, 1990-1992
 (ze zbiorów autora)



Ilustracja 19
 Stefan Wojnecki, Krzywe Baziera 2, wydruk, 2004 (ze zbiorów autora)

ROZDZIAŁ III

AUTOR MIĘDZY MEDIAMI

Proces kolekcjonowania obrazów i rzeczy jest zakorzeniony w naturze człowieka. Twórczy akt świadomości autora i praktyki artystycznej ekspresji przeżyć i doznań podmiotu umożliwiają utrwalanie wybranych fragmentów świata oraz materializację określonych idei.

Media cyfrowe dokonują zasadniczych przemian w odniesieniu do statusu autora – fotografa. W efekcie miejsce człowieka z aparatem zajmuje człowiek z instrumentarium sprzężonym z komputerem, który staje się metamedium tworzenia i przetwarzania wszelkich tekstów kulturowych. Fotograf staje się twórcą multimedialnym, posiada szereg kompetencji z zakresu: informatyki, programowania, edycji, i znacznie mniejsze, z obszaru sztuki, estetyki, fizyki czy chemii.

Tworzenie nowych obrazów stanowi jedną z możliwych opcji opowiadania o świecie, natomiast coraz bardziej popularne jest operowanie na materiałach istniejących. Cyfrowy status ontologiczny mediów, automatyzacja procesów twórczych oraz wirtualne przestrzenie (sieć Internet, gry komputerowe, interaktywne płyty CD/DVD) powodują, że coraz częściej stosowane są strategie odwołujące się do uprzednio istniejących tekstów, techniki w rodzaju miksazu, kolażu, brikolażu, remiksu. W efekcie obcujemy z szeregiem cytatów, modyfikacji i wariantów istniejących wcześniej kulturowych tekstów. Lawinowo narasta liczba komunikatów audiowizualnych, które coraz częściej przyjmują postać wirtualną. Wchodzą w szereg wzajemnych relacji i powiązań z innymi obiektami medialnymi, przez co umożliwiają nawigację.

Komunikacyjny model zachowania się ulega daleko idącym przemianom, a komunikacja coraz częściej przybiera formę interaktywnego dialogu. Klasyczny model widza zastępuje odbiorca – użytkownik (zajmuje postawę aktywną w obrębie struktury utworu, poprzez nawigację nadaje indywidualny sens i znaczenie w kontekście zaprogramowanych elementów). Widz jako odbiorca-użytkownik staje się współtwórcą dzieła.

1. Człowiek z aparatem

Poszukując korzeni praktyk artystycznych uświadamiamy sobie znaczenie pozakulturowych pokładów ludzkiego umysłu. Platońska idea stanowi doskonały

prototyp rzeczy, która jest jej jedynie niedoskonałym odwzorowaniem, natomiast aktywność twórcza utrwalaona w medium umożliwia wizualizację owej idei.

Człowiek posiada nawyk rejestrowania wybranych fragmentów świata, który widzi, i który go otacza. W czasie wędrówek zbieramy wizualne ślady, ponieważ fotografowanie jest zakorzenione w ludzkiej naturze. Bezwarunkowa potrzeba rejestrowania i kolekcjonowania wizualnych pamiątek jest wpisana w nasz los. Obrazy stanowią rodzaj dokumentu, śladu przedłużającego ludzką pamięć, są sposobem na ożywianie wspomnień. Kolekcjonujemy z różnym upodobaniem i preferencjami estetycznymi obrazy przedstawiające sceny rodzajowe. Pragniemy utrwalać te szczególne momenty i chwile związane z określonymi obrazami miejsc i zdarzeń, aby móc do nich wracać w przeszłości, aby przeżywać to raz jeszcze. Tworzymy ślady pobytu w różnych miejscach, które trafiają do archiwum naszej pamięci, a w konsekwencji wspomagają ludzką pamięć i ułatwiają rekonstruowanie zdarzeń z przeszłości. To portale do przeszłości, które umożliwiają powrót do czasu minionego, do emocji i uczuć, których doświadczyliśmy w czasie wirtualnych podróży.

Zgodnie z modernistyczną koncepcją oraz paradygmatem odzwierciedlania fotografia jako medium stanowi przykład obiektywnego przekazu tworzonego przez samą naturę. Fotograf to demiurg i sprawca, który jest w stanie pochwycić w ramy kadru i utrwalić w materii światłoczułej obraz obiektu czy zdarzenia. Jego postawa jest przykładem neutralnej obserwacji rzeczywistości, dokonania wyboru i utrwalenia jej fragmentu. Za pomocą promieni światła oraz mechaniczno-optycznego narzędzia notuje otaczające go ślady, które powstają jako zdeterminowane przez naturalne warunki wizualne odzwierciedlenia otaczającego świata. Autor jest jedynie reżyserem, który oddaje kadr – scenę we władanie przedmiotów i medium światła.

Rytuał fotografii przypomina polowanie na wybrane obrazy rzeczy i chęć uwięzienia ich w klatce wrażliwego na światło materiału (Michałowska, 2007). Fotograf, zagubiony wobec otaczających go przedmiotów, jest wyalienowanym podróżnikiem, stanowi przykład myśliwego, który wyrusza na polowanie, a cały świat jest potencjalnym terenem jego łowów. Jednocześnie z narzędziem obserwuje, wybiera odpowiedni moment i kadr, by pochwycić właściwy obraz świata w klatkę trwałego spojrzenia. W ten sposób pochwyczone obrazy stają się potencjalne, wciąż jedynie utajone czekają na szereg aktywności magicznych (wywołanie, utrwalenie, ożywienie), dzięki którym ujrzą światło dzienne i będą spełniać się w służbie człowieka. Fotograf za

sprawą obrazów rzeczy ocala namiastkę przedmiotu, pragnie zawładnąć światem, przywołuje wspomnienie utraconej materialności (Barthes, 1996).

Fotograf jako autor stanowi przykład medium, które wyzbywa się swojej podmiotowości i powołuje do życia obraz przedmiotu odniesienia (Baudrillard, 2005). Umożliwia poczucie bezpośredniego obcowania z przedmiotem i doprowadza do jego objawienia się w stanie naturalnym, pozbawionym zabiegów artystycznej estetyzacji, co stanowi przede wszystkim rodzaj antropologicznej praktyki, zaś w mniejszym stopniu jest wyrazem strategii artystycznej zmierzającej ku wykalkulowanej estetyzacji. XIX-wieczny fotograf to wybraniec i demiurg obdarzony szerokimi kompetencjami z zakresu fizyki, chemii oraz sztuk pięknych (Wojnecki, 2007). W przeszłości człowiek z aparatem to przykład cierpliwego obserwatora świata, łowcy widoków, pokorny wobec mozolnego procesu technologicznego. To twórca odwzorowań świata realnego w celu utrwalenia obrazu i wywołania wrażenia iluzji.

W XX wieku fotografia staje się demokratycznym medium w rękach coraz większej rzeszy ludzi (Flusser, 2005). Fotograf naśladuje otaczający go świat, który jest zasadniczym punktem odniesienia większości powstających prac lub podejmuje próby wizualizacji indywidualnych scenariuszy. Fotograf to funkcjonariusz aparatu, który realizuje program wpisany w funkcje narzędzia. Aparat fotograficzny to samodzielne narzędzie obiektywnej i samoistnej obserwacji i rejestracji rzeczywistości, które powoduje usunięcie podmiotu autora, dzięki czemu przede wszystkim były eksponowane i zostały utrwalone w świadomości kulturowej takie jej cechy jak dokumentalizm, realizm, obiektywizm oraz świadectwo prawdy.

Andreas Muller-Pohle (za Wojnecki, 2007) wyróżnia dwie postawy, które określają strategie postępowania fotografa w ewolucji medium: postawę znalazcy oraz postawę wynalazcy.

- Postawa znalazcy jest oparta na wzorze myśliwego, który poszukuje satysfakcjonujących go widoków rzeczy i zjawisk oraz dokonuje rejestracji, "zdejmowania" wybranych widoków i zamykania ich w kadry. Powyższy przykład jest zorientowany ku naturze, która stanowi bezpośrednie odniesienie i temat, a postawa znalazcy jest wpisana w model społeczeństwa losu.
- Postawa wynalazcy polega na pracy koncepcyjnej, procesach analizy i syntezy wybranych fragmentów kultury i tworzeniu nowych form estetycznych. Ma tu miejsce tworzenie autonomicznych przestrzeni wizualnych, które stanowią opozycję w stosunku do bezpośrednich obrazów rzeczywistości. Postawa ta wpisuje się w

model społeczeństwa wyboru. W efekcie powyższych dwóch strategii mamy do czynienia z przykładami fotografii bezpośredniej (czystej) oraz fotografii manipulowanej (wykoncypowanej, inscenizowanej).

1.1 Fotografia jako komunikat

Człowiek, jako istota społeczna, potrzebuje kontaktu z innymi ludźmi, który wymaga zdolności wyrażania swych myśli i uczuć (Goban-Klas, 1999). Porozumiewanie się z innymi to podstawowy środek przekazywania doświadczenia zbiorowego, natomiast komunikowanie odgrywa decydującą rolę w kształtowaniu ludzkiej świadomości. W zależności od tego, kto komunikuje się z kim, za pomocą jakich środków (mediów), jakich treści komunikatów używa i w jakim celu to czyni, proces komunikacji może kształtować postawy oraz zachowania uczestników procesu. Może przybierać formę informacji, propagandy, manipulacji, indoktrynacji. Koegzystencja zjawisk, rzeczy oraz ludzi to proces bezustannego spotykania się i komunikowania. Funkcjonując w świecie, w społeczeństwie podlegamy określonym formom oraz schematom komunikowania.

Komunikacja to proces przebiegający pomiędzy nadawcą i odbiorcą, który polega na transformacji i zrozumieniu nadanego przekazu. Komunikacyjny model zachowania jest zbudowany z następujących elementów:

- nadawca – przekazuje określoną treść komunikatu
- komunikat – fizyczny produkt myśli, przedmiot transformacji
- kodowanie – zamiana treści na określoną formę przekazu w postaci kodu wizualnego (pismo, grafika, malarstwo), werbalnego (proza, poezja), fonicznego, zapachowego, smakowego, dotykowego
- kanał informacyjny – środek, za pomocą którego komunikat zostaje przekazany odbiorcy, oddziałuje na jego zmysły
- dekodowanie – rozszyfrowanie treści zawartej w komunikacie
- odbiorca – adresat komunikatu
- szумы

- sprzężenie zwrotne – w przypadku trudności ze zrozumieniem komunikatu - odesłanie komunikatu do nadawcy w celu skorygowania treści, kodu i ponownego nadania (Jachnis, 1998).

Komunikacja audiowizualna na przestrzeni wieków przybierała wiele różnych postaci, co w znacznej mierze było uzależnione od poziomu i rozwoju nauki, techniki, technologii oraz roli jaką odgrywały obrazy i znaczenia, jakie do nich przywiązywano (Goban-Klas, 1999). Do pierwszych technik utrwalania i przekazywania znaków na odległość należą techniki przekazu graficznego, rysunek, malarstwo, rzeźba oraz techniki sygnalizacji (dymne, optyczne, dźwiękowe). Wynalazek pisma (piktograficzne, ikonograficzne, sylabiczne, alfabetyczne) spowodował, że słowo - myśl ludzka - mogło w niezmienionej postaci (bez zniekształceń) być przekazywane w czasie i w przestrzeni.

Wynalazek druku w połowie XV wieku umożliwił jednoczesne zapoznanie się wielkiej liczby czytelników z tym samym dziełem. W dalszej kolejności pojawił się druk periodyczny, czyli prasa, która wydawana regularnie zwracała się jednocześnie do wielkiej rzeszy czytelników, zapewniając możliwość powstania nawyku korzystania oraz szeroki zakres potencjalnego odbioru i wpływu. Można w tym wypadku użyć sformułowania, że książka oraz prasa stały się pierwszymi mediami komunikowania masowego.

Rozwój nauki i techniki spowodował, że w XIX i XX wieku do grona mediów komunikowania masowego kolejno dołączały: fotografia, film, radio, telewizja. Kolejne wynalazki i udoskonalenia w XX wieku spowodowały olbrzymi postęp w technologii mediów w zakresie przechowywania, utrwalania, przetwarzania i przesyłania informacji (magnetowid, systemy komputerowe, Internet, rzeczywistość wirtualna). Stanowią one zapowiedź nowej jakości, nowego sposobu transmisji oraz wykorzystania środków komunikowania w życiu jednostki oraz społeczeństwa (Goban-Klas, 1999).

Porządkując świat zachowań komunikacyjnych za Ryszardem Kluszczyńskim (2001) możemy wyodrębnić następujące modele komunikowania:

1. Transmisja, transmisja perswazyjna, gdyż przedstawia komunikowanie jako jednokierunkowy transfer sygnału, jako proces, przez który nadawca pragnie wywrzeć wpływ na odbiorcę. Ma zasadniczo strukturę monologu, jest właściwa dla mediów masowych: radio, telewizja. Koncepcja ta dominowała w pierwszym okresie rozwoju teorii komunikowania.

2. Interakcja, komunikowanie jest postrzegane jako negocjacja, wymiana poglądów i idei. Posiada strukturę dialogową.
3. Proces generowania znaczeń, przekaz jest utożsamiany z pojęciem tekstu – obiektu interpretacji.

Wszystkie odmiany komunikowania są ugruntowane w koncepcji wspólnej przestrzeni, która może być:

- fizyczna – bezpośrednia komunikacja interpersonalna (face-to-face)
- wirtualna – proces komunikowania zapośredniczonego (mediatyzowanego, non-direct).

W celu dostosowania teorii komunikowania do sytuacji wytworzonej w wyniku wynalezienia nowych technologii informacyjno-komunikacyjnych (pojawienie się nowych mediów) proces komunikowania zapośredniczonego można podzielić na (Kluszczyński, 2001):

- komunikowanie quasi-bezpośrednie, przypadek komunikowania zapośredniczonego, gdy mamy do czynienia z rzeczywistą interakcją (korespondencja listowa, e-mail, konwersacja telefoniczna)
- komunikowanie pośrednie, przypadek komunikowania zapośredniczonego, w którym nie występuje ani bezpośredni kontakt, ani rzeczywisty dialog (nowe media: płyta CD/DVD, gra komputerowa, portal www).

Fotografia rozumiana jako komunikat jest systemem sztucznym i celowym (Ostrowicki, 1997). Jej struktura powstaje na skutek materializacji wizji artysty, w celu uzyskania określonego kontaktu z odbiorcą oraz interpretacji. Utwór (dzieło sztuki) staje się modelem specyficznej rzeczywistości artysty, zawiera w sobie właściwości związane ze sferą racjonalną, związki ze światem wartości oraz reprezentacje emocji i uczuć twórcy.

Powyższa sytuacja komunikacyjna pozwala na stworzenie schematu sytuacji estetycznej, który jest zbudowany z następujących elementów:

- artysta – twórca
- odbiorca – użytkownik
- dzieło sztuki – utwór – komunikat

- świat człowieka
- system jakości i wartości.

Poniższa ilustracja przedstawia schemat sytuacji estetycznej.

ARTYSTA – DZIEŁO SZTUKI – ODBIORCA

Ilustracja 20

Schemat sytuacji estetycznej (Gołaszewska 1985, s.55)

Centralną pozycję w modelu sytuacji estetycznej zajmuje utwór – dzieło sztuki. Z procesów o charakterze twórczym i odbiorczym wynikają związki pomiędzy twórcą a dziełem oraz pomiędzy dziełem a odbiorcą. Podstawową cechą związków jest ich zwrotność, istnienie współzależności. Osobny związek zachodzi pomiędzy systemami jakości i wartości w stosunku do twórcy, dzieła, odbiorcy oraz związek dotyczący świata człowieka (Ostrowicki, 1997).

2. Przemiany sposobu percepcji obrazów w kontekście mediów cyfrowych

Człowiek modernistyczny poszukiwał ucieczki od chaosu świata w stabilności i równowadze funkcjonalnych form, kompozycji wizualnych (Kluszczyński, 1999). Człowiek społeczeństwa informacyjnego przełomu XX i XXI wieku odnajduje komfort mając świadomość, że z łatwością może się prześlizgiwać po nieograniczonych zbiorach danych zgromadzonych na serwerach. Internauta XXI wieku, niczym XIX-wieczny przechodzień obserwujący przestrzeń wielkomiejskiego tłumu, jest nawigatorem, który przemieszcza się po nieznanach terytoriach, eksplorując i odkrywając komunikaty osadzone w wirtualnych przestrzeniach. Przeszukuje zasoby sieci Internet znajdując coraz to nowe porcje informacji. Poczucia równowagi, spokoju i stabilności poszukuje nie w równowadze kształtu i koloru, lecz w różnorodności danych, które ma do dyspozycji i operacji jakie może na nich wykonywać. Czerpie rozkosz z nawigowania i eksplorowania obiektów multimedialnych znajdujących się w

bazach systemów komputerowych. Bohater odkrywa swoją tożsamość, kształtuje charakter poruszając się w wielu przestrzeniach. Miasto, tłum, mnogość, ruch, zmienność, nieskończoność informacji i danych powołują do życia wciąż nowe fantasmagorie. W przestrzeni subiektywnej podmiotu następują transformacje, na skutek doświadczania świata, obserwowania, bycia w środku, w ukryciu w stosunku do świata realnego bądź wirtualnego.

Kiedyś nawigowaliśmy przez przestrzenie natury, później pokonywaliśmy przestrzenie kultury (Manovich, 2006). Obecnie nawigujemy przez przestrzenie informacji zawartych w cyfrowych danych zdeponowanych na serwerach systemów komputerowych. Nawigujemy przez gęste multimedialne przestrzenie informacyjne stanowiące syntezę tekstów, obrazów statycznych, obrazów dynamicznych, plików dźwiękowych. Jesteśmy zanurzeni w system wzajemnych hipermedialnych relacji i powiązań pomiędzy elementami, zgodnie z zaprojektowaną przez autorów strategią. Do zespołu podstawowych pojęć tego stanu można zaliczyć: interfejs, kod, obiekt, baza danych, nawigacja, interakcja, transmisja, immersja.

Współczesna sztuka na wiele sposobów posługuje się różnymi strukturami interaktywności (Wilkoszewska, 1999). Nieczytelne struktury fabularne, niedookreślone szczegóły mediów wizualnych oczekują od widza wypełniania i uzupełniania brakujących pól i informacji. Celem działań jest zmuszenie widza do wzmożonej uwagi i aktywności, przemieszczania w ramach struktury przestrzennej wymagając od widzów nowych aktywności i strategii poznawczych. Nowoczesny styl kultury wizualnej charakteryzujący się częściowo abstrakcyjnym kodem wymusza na uczestniku rekonstruowania i wypełnienia przedstawionych światów. W prostej linii odnosi się do działań awangardowych pierwszych dekad XX wieku oraz działań z lat 60. XX wieku. Interakcja psychologiczna, która akcentuje udział aktywnych procesów mentalnych w rozumieniu utworu – tekstu kulturowego, polega na procesach uzupełniania brakujących, niedookreślonych informacji na drodze przywoływania skojarzeń, formułowania hipotez. Technologie medialne (fotografia, film, rzeczywistość wirtualna) odgrywają kluczową rolę w procesach zmierzających do eksternalizacji życia psychicznego człowieka oraz obiektywizacji jego myślenia. Umożliwiają wspomaganie i kontrolę procesów, są oparte na określonych funkcjach mentalnych, które stanowią reakcje na efekty wizualne w rodzaju przenikania, nakładania różnych obrazów .

"Idea abstrakcyjna to coś w rodzaju kolażu fotograficznego, to obraz mentalny będący wynikiem nałożenia na siebie wielu doświadczeń i idei, który w wyniku tego ukazuje wyraźnie wspólne elementy, a niewyraźnie - indywidualne" (Titchener, 1915, za Manovich, 2006,s.133).

Era przemysłowa umożliwiała wyseparowanie i przeniesienie każdego przedmiotu poza jego środowisko naturalne, natomiast era poprzemysłowa eliminuje pojęcie przestrzeni. Niemalże wszystko staje się dostępne z dowolnego miejsca na ziemi w dowolnej chwili. Zjawiska bliskie naturze ludzkiej percepcji, perspektywa geometryczna, malarstwo, fotografia, kino są zastępowane przez komputerowe systemy symulowania i transmisji danych w czasie rzeczywistym.

Obecnie znaki przyjmują postać cyfrową, która umożliwia nieograniczone manipulowanie nimi oraz przesyłanie na odległość (Negroponte, 1997). Te ruchome, zmienne znaki cyfrowe umożliwiają wpływ w czasie rzeczywistym na materialną rzeczywistość, której indeksy stanowią. We współczesnej kulturze wydaje się dominować czas rzeczywisty oraz reakcje symultaniczne uczestników procesów komunikacji na dziejące się wydarzenia i procesy. Technologie cyfrowe umożliwiające szczegółowy wgląd w badane środowisko niweczą ów dystans przynależny naturalnej percepcji (fotografia, kino). Media te i ich technologiczne następstwa umożliwiają wnikięcie do natury procesów, szczegółową analizę i syntezę badanych środowisk i zjawisk. Pozwalają na zawładnięcie przedmiotem i miejscem. Unieważniają odległości i proporcje fizyczne, wzorce i kanony percepcji ustanowione przez wielowiekową ewolucję ludzkiej percepcji i mediów (malarstwo, fotografia).

W pejzażu mediów cyfrowych status obrazów ulega daleko idącym przemianom. W przeszłości obrazy posiadające jedynie wymiar wizualny, pełniły funkcje iluzjonistyczne. Dziś stają się interfejsami – narzędziami, są interaktywne i umożliwiają sterowanie komputerem, wchodzenie w relacje z danymi, bezpośrednie wpływanie na rzeczywistość. W przeszłości pragnienie utrwalania lub symulowania rzeczywistości koncentrowało się na warstwie wizualnej. W obrębie mediów cyfrowych wrażenie realności nie ogranicza się jedynie do zmysłu wzroku i recepcji komunikatów wizualnych. Multimedialne środowiska wirtualne dążą do dokładnej symulacji fizycznej przedmiotów i zjawisk naturalnych lecz nie są nastawione jedynie na idealne symulowanie wyglądu rzeczy. Poszerzają fotorealistyczne obrazy o wymiar dźwięku przestrzennego, wrażenia dotyku, wibracji (symulatory ruchu, ruchome krzesła). W mediach cyfrowych oprócz realistycznego wyglądu rzeczy podejmuje się próby

symulowania zjawisk naturalnych, wiernego oddania zasad działania, określonych reakcji i zachowań przedmiotów, środowisk i ludzi. Obecne jest dążenie do połączenia różnych zmysłów, poprzez tworzenie różnych ścieżek medialnych. Tworzone interfejsy komunikacyjne człowiek-komputer odwołują się do zmysłu wzroku, dotyku i słuchu.

W dobie sztuki cyfrowej stajemy się coraz częściej konsumentami obrazów wyświetlanych na ekranach, które wydają się być ośrodkiem naszego świata. Dążymy do takiego stanu rzeczy, aby każda czynność i wydarzenie było całkowicie reprodukowalne (sfotografowane, sfilmowane, zarejestrowane). Współczesną potrzebą magiczną wydaje się pragnienie bycia potencjalnie obecnym na ekranach monitorów, co miałoby zaświadczyć o naszym istnieniu, zastąpić doświadczenie, przeżywanie, wyobrażanie. Współczesne technologie patrzenia (telewizja, wideo, media interaktywne, gry elektroniczne) wymuszają u odbiorcy miejsce siedzące (przykuwają człowieka do fotela) izolując go w ten sposób od świata realnego. Symulowana rzeczywistość komputerowa prowokuje do nawigowania w świecie, który jest efektem programów oraz wyobraźni programistów i designerów. Medialna fikcja coraz częściej staje się elementem świata realnego, a rzeczywistość wygląda tak jak na ekranie. Media elektroniczne wytwarzają nowe rodzaje relacji człowiek – maszyna. Komputer oferuje możliwość wyrażania myśli w postaci obrazów, przedstawia nam jednocześnie spektakl naszej wyobraźni (Gwóźdź, 1997).

Komputer symuluje dialog, który domaga się fizycznej reakcji ze strony odbiorcy, naciśnięcia klawiszy, dokonania wyboru zaprogramowanych wcześniej opcji. W tym wypadku obraz staje się przedmiotem, który zaprasza do działania, natychmiastowej reakcji. Duża plastyczność tego rodzaju obrazów, które nie odsyłają do rzeczywistości obiektywnej sprawia, że odbiorca staje się współtwórcą znaczeń i sensów. Wykorzystanie obrazu do komunikacji między człowiekiem a komputerem pozwoliło w ostatnich latach znacznie uprościć obsługę sprzętu i w ten sposób istotnie przyczyniło się do jego upowszechnienia. Ponadto pośrednictwo obrazu przyspiesza funkcjonowanie układu człowiek – komputer.

Media cyfrowe dokonują przemiany statusu biernego widza-odbiorcy mediów klasycznych w aktywnego uczestnika-użytkownika-współkreatora dzieła (Wilkoszewska, 1999). Umożliwiają aktywność i działanie, zamiast historycznej identyfikacji opartej na wizualnych technikach iluzjonistycznych. W ten oto sposób wpływają na nowy rodzaj efektu realności doświadczanego przez czynny kontakt

użytkownika z nowymi mediami cyfrowymi, a obraz staje się aktywną przestrzenią, która może spełniać wiele funkcji.

Z biegiem czasu rozwijała się i kształtowała świadomość odrzucająca tradycyjne strategie i techniki sztuk plastycznych. Nowa postawa artystyczna neguje koncepcje przeżycia estetycznego – kontemplacji formy, porzuca idee tworzenia pięknych przedmiotów. Świadomość ta kwestionuje koncepcję formy rozumianej jako „wehikuł” wartości estetycznych, neguje ideę piękna. Zmierza do deformalizacji i dematerializacji dzieła sztuki, by owe przedmiotowe dzieło zastąpić dyskursem znaczeniowym. Obecnie sztuka przestaje być obszarem działań formotwórczych, stając się dziedziną praktyk hipertekstualnych.

W ramach układu konceptualnego model artystyczny rozpada się na dwa obiekty, które posiadają odmienne funkcje oraz status. Obiekt pierwszy (artefakt) – materialne elementy (obrazy statyczne, dynamiczne, dźwięki) zaaranżowane przez twórcę w określony układ – spełnia funkcję znaku indeksowego, odniesienia i kontekstu. W ramach powyższego obiegu odbiorca powinien ukształtować obieg drugi – semantyczny, tekst (dzieło artystyczne). Ponieważ dzieło artystyczne ma charakter niematerialny do jego ukonstytuowania konieczna jest twórcza interakcja – aktywność odbiorcy, poprzez czynności psychiczne (intelektualne) dzieło uzyskuje status przedmiotu intencjonalnego. W przeciwieństwie do materialnego artefaktu, dzieło sztuki – produkt interakcji odbiorczej jest bytem zindywidualizowanym, podczas gdy artefakt, wytwór aktywności artysty egzystencjalnie uprzedni w stosunku do doświadczenia odbiorczego, odgrywa rolę kształtującą kontekst i ma charakter intersubiektywny (Wilkożewska, 1999).

Relacyjny (komunikacyjny) charakter sztuki multimedialnej pozostaje w sprzeczności z silnie zmysłowym, wizualnym sposobem oddziaływania wielu dzieł. Proces zaniku wartości estetycznych jest zastępowany przez wartość kognitywną. Interfejs, artefakt i dzieło tworzą pole komunikacji artystycznej dzięki relacjom komunikacyjnym, które są uruchamiane przez odbiorcę-interaktora. Relacyjność spełnia rolę nowej jakości, która charakteryzuje wartość sztuki multimedialnej. W modelach interaktywnej komunikacji artystycznej rolę nadrzędną odgrywa obecnie jakość określana jako relacyjność/komunikacyjność – w miejsce klasycznej sytuacji estetycznej, tradycyjnego modelu, roli i pozycji artysty i odbiorcy. Procesy komunikacyjne (relacje) łączą ze sobą poszczególne elementy, a pośród modeli

organizujących procesy komunikowania rolę szczególną spełnia obecnie gra (Kluszczyński, 1999).

Nowe media, które charakteryzuje interaktywność oraz hipertekstualność dokonały przemieszczenia podziału ról i zmiany ich zakresu kompetencji. I tak, autor przestaje być jedynym twórcą sensu dzieła, które jest obecnie współtworzone przez odbiorcę w procesie interakcji. Zadaniem twórcy jest tworzenie układu – kontekstu, w którym odbiorca konstruuje przedmiot swego doświadczenia oraz jego znaczenie. Odbiorca, będący użytkownikiem utworu hipertekstualnego, wielowarstwowej, złożonej formy, wielopoziomowej struktury o otwartej architekturze, która oczekuje na interakcje, jest stawiany wobec konieczności dokonywania kolejnych wyborów i aktualizacji wyselekcjonowanych w ten sposób elementów, wykorzystując jednak niewielką część potencjalnych szans.

Suma tych wszystkich wyborów wyznacza dzieło – wspólny „wytwór” uczestników procesu komunikacji – autora (dostarczył tworzywa oraz reguł wyboru) oraz odbiorcy (dokonał selekcji tworzywa i stworzył strukturę dzieła). Od ich aktywności oraz twórczej wyobraźni zależy struktura doświadczonego przeżycia (estetycznego). Zarówno forma, jak i znaczenia są współkreowane przez odbiorcę, który przestaje w ten sposób być jedynie odbiorcą, a staje się współtwórcą. Działania interaktywne powodują odmitologizowanie roli artysty jako demiurga, nadając mu funkcję designera kontekstów dla odbiorczej kreacji.

3. Autorstwo przez wybór – strategie artystyczne czasów mediów cyfrowych

Działalność artystyczna prawie zawsze była związana z rozwojem nauki i techniki. Artyści, sięgając po nowe technologie, podejmują próby dekonstrukcji ich pierwotnych struktur i funkcji, próbują za ich pomocą zrozumieć otaczający świat i wzajemne w nim relacje. Media cyfrowe oferują nieograniczone wręcz pole do badań, analiz i eksperymentowania. W pejzażu współczesnej kultury dostarczają świadomym twórcom znacznie więcej możliwości kreacji aniżeli media klasyczne. W dobie kształtowania się nowego oblicza technokultury awangardowe strategie artystycznej kreacji obrazów zostały wbudowane w system poleceń oprogramowania komputerów. Techniki łączenia rozmaitych mediów w postaci kolażu czy montażu stają się typowymi operacjami, jakie są wykonywane na cyfrowych danych. Należą do nich procesy

łączenia komunikatów wizualnych i działania zmierzające do modyfikowania obrazów, nakładania na siebie rozmaitych treści. Jako praktyka artystyczna wyrażają swój sprzeciw przeciwko indeksowej tożsamości mediów w stosunku do świata rzeczywistego oraz narracyjnej strukturze opowiadania inspirowanego w prostej linii teatrem czy literaturą. Techniki, które przez dekady znajdowały się na marginesie klasycznych mediów, obecnie stają się regularnymi strategiami kreacji cyfrowej, w znacznej mierze swą obecność zawdzięczając cyfrowemu statusowi ontologicznemu nowych mediów.

Media cyfrowe wydają się zapowiadać scenariusz ewolucji mediów, który będzie charakteryzować się takimi strategiami i formami artystycznymi jak (Kluszczyński, 2001; Manovich, 2006):

- unikalne i samodzielne strategie estetyczne
- niejednorodne źródła obrazu (obrazy fotograficzne i syntetyczne)
- narracja, która nie rozwija się linearnie
- przekraczanie norm realizmu i prawdopodobieństwa
- opozycje pomiędzy filmowym iluzjonizmem a abstrakcyjną graficzno-malarską symboliką
- zestaw technik i technologii w rodzaju: montażu, kolażu, brikolażu, samplowania, pętli
- ciąg strategii kreatywnego montażu poszczególnych elementów – obiektów w rodzaju: zróżnicowane punkty obserwacji, przenikania obrazów, efekty kluczowania, nieciągły ruch, zwolnienia i przyspieszenia, powtórzenia, zatrzymane klatki, obraz w obrazie
- wizualny styl utworów – cyfrowych hybryd sytuować się będzie na przecięciu zróżnicowanych stylistycznie praktyk artystycznych kina i sztuk wizualnych oraz technologii informacyjnych.

Nasza recepcja otaczającego świata jest zapośredniczona i odbywa się przez pryzmat ukształtowanych przez dekady konwencji, schematów i kodów kulturowych. Poszczególne formy kulturowe, takie jak książka, fotografia, kino ukształtowały określone sposoby organizowania i recepcji danych za pomocą określonego zestawu form, kodów i interfejsów.

Pracując z mediami cyfrowymi mamy do czynienia z zestawem technik i operacji w rodzaju kopiowania, wklejania, multiplikowania, przekształcania, filtrowania. Wizualne interfejsy mediów cyfrowych bardzo często imitują interfejsy tradycyjnych mediów. Tego rodzaju techniki pracy nad danymi komputerowymi w sugestywny sposób wpływają na nasz sposób myślenia, działania w relacjach społecznych, a tym samym w ogóle na funkcjonowanie w świecie. Media cyfrowe stanowią technologiczne podłoże zachodzących przemian w obszarze technologii, estetyki oraz umiejętności. Proces transformacji pomiędzy społeczeństwem industrialnym a społeczeństwem informacyjnym powoduje, że zatarciu i przedefiniowaniu ulega szereg modeli i pojęć. Tworzone są nowe standardy i formaty. Modele komunikacji, pojęcia twórcy, dzieła i odbiorcy ulegają redefinicji. Pojęcie twórczości jest zastępowane pojęciem aktu wyboru z szeregu dostępnych możliwości. Poprzez aktywne działanie użytkownicy stają się autorami, którzy tworzą nowe obiekty i doświadczenia medialne. Odkrywają własne sposoby postrzegania świata, dobywając obrazy z uniwersum imaginacji nadają określone sensy i znaczenia doświadczeniu zainspirowanemu przez kontakt i aktywne działanie (Kluszczyński, 1999).

Proces twórczy polega na łączeniu istniejących tekstów kulturowych, obrazów, słów, dźwięków. Używając technik montażu i kolażu, popularnych już w latach 20. XX wieku, są tworzone pejzaże kultury oparte w swych strukturach na cytatach, zapożyczeniach i odniesieniach. Coraz częściej twórczość jest oparta na modyfikacjach istniejących danych, a twórca nie kreuje nowych światów od podstaw. Staje się funkcjonariuszem, projektantem ingerującym w parametry techniczne, algorytm czy program. Gdy tworzy, dokonuje szeregu wyborów z gotowych elementów, ikon, symboli, tekstur, kształtów, melodii i rytmów. Udostępnia innym określony rodzaj nawigacji pomiędzy istniejącymi w sieci indeksami, które odnoszą się do wybranych zasobów. Poprzez wybór unikalnej ścieżki doświadczenia użytkownik staje się współautorem dzieła interaktywnego. Dominującymi strategiami w kulturze społeczeństwa informacyjnego są strategie dokonywania bezustannych wyborów z katalogów i baz danych. W pejzażu współczesnej kultury pojawia się szereg pojęć i operacji wynikających w prostej linii z technologii informatycznych, pracy człowieka z danymi komputerowymi za pomocą oprogramowania. Operacjami tego rodzaju są: selekcja, kompozytowanie, teleakcja, sampling, morfizacja (Manovich, 2006).

Media cyfrowe nawiązują do praktyk i działań z etapu poprzedzającego wynalezienie kina. W latarniach magicznych proces prezentacji efektów wizualnych

polegał na wyborze i aranżacji poszczególnych elementów – taki układ i sposób upublicznienia miał charakter twórczy. W kinie ostateczna projekcja filmu podlega całkowitej standaryzacji i jest ograniczona do wyświetlenia gotowego i zamkniętego utworu. Proces prezentacji utworu może mieć charakter twórczy. Operacje wyborów i sposobów wzajemnego łączenia elementów dobieranych z rozmaitych baz danych i archiwów stanowią standardowe procedury twórczości medialnej, których przedstawicielami jest DJ i VJ (didżej i vidżej). Ukształtowany zostaje nowy typ autora, dla którego kluczowym działaniem są operacje selekcji i łączenia elementów. Tworzy on audiowizualny spektakl poprzez miksowanie istniejących utworów, które znajdują się w bazie danych. Ukazuje formy kreacji artystycznej, które są ukryte w umiejętnościach wyrafinowanego łączenia medialnych elementów w spójną całość. Aktywność twórcza polega na dokonywaniu w czasie rzeczywistym selekcji, umiejętnym, płynnym, przezroczystym przechodzeniu pomiędzy poszczególnymi ścieżkami i obiektami. To przykład autora poprzez dokonywanie wyboru, w którym procesy kompozytowania stanowią opozycję do montażu, są swego rodzaju antymontażem. Kulturowy awans i rosnąca popularność zawodu DJ oraz VJ stanowią o przemianach kultury współczesnej i statusie twórcy oraz sztuki interpretowanej jako procesy tworzenia miksów i remiksów istniejących tekstów i obiektów kultury (Ronduda, 2006).

W pejzażu współczesnych społeczeństw wciąż obecne są echa epoki postmodernizmu. Popularnymi strategiami jest wielokrotne cytowanie i wykorzystywanie istniejących obiektów kultury oraz artystycznych form i konwencji. Decydujące o kształcie współczesnej kultury programy komputerowe usankcjonowały model autorstwa jako wyboru spośród istniejących elementów zgromadzonych w bibliotekach i zbiorach danych. Strategie te zajmują się przetwarzaniem, analizowaniem i łączeniem istniejących już obiektów. Przedkładają wybór elementów ze zbiorów danych nad tworzenie nowych obiektów. Jest to możliwe dlatego, że wszystkie elementy medialne są danymi komputerowymi i z łatwością można wykonywać na nich wszelkiego rodzaju operacje, w rodzaju kopiowania i edytowania przy użyciu komputera, który spełnia rolę uniwersalnego urządzenia metamedialnego (Manovich, 2006).

3.1 Widz – użytkownik – autor modyfikacji i wariantów

W klasycznym modelu komunikacyjnym widz w stosunku do utworu zajmował postawę biernego odbiorcy. Media cyfrowe dokonują radykalnych przemian w tym modelu – widz staje się aktywnym uczestnikiem i użytkownikiem. Może wchodzić w relacje z dziełem, dokonywać wyborów, podejmować decyzje, a przez to staje się współtwórcą dzieła. Mamy do czynienia z przechodzeniem pomiędzy dwoma rodzajami tożsamości ekranu – przezroczystą i nieprzezroczystą. Widz-uczestnik ma do czynienia z ekranem oknem na fikcyjny świat oraz z ekranem powierzchnią nawigacji. Uczestnik przyjmuje na przemian role widza i użytkownika. Ogląda rozgrywające się na ekranie historie i aktywnie w nich uczestniczy.

Media cyfrowe oferują w sposób cykliczny przejścia pomiędzy stanem doświadczania iluzji oraz jej zawieszeniem (Manovich, 2006). Sfera iluzjonistycznej reprezentacji oraz sfera interaktywnej symulacji uzupełniają się wzajemnie, tworząc ostateczny efekt. Ten stan, określany mianem metarealizmu, oscyluje pomiędzy zanurzeniem w iluzji i interaktywną nawigacją, pomiędzy recepcją a działaniem. Mamy do czynienia ze współistnieniem stanów percepcji i działania, przezroczystości i nieprzezroczystości, nieinteraktywnymi sekwencjami filmowymi i interaktywnymi nawigacjami. Takie dwubiegunowe działanie jest charakterystyczne dla kultury cyfrowych mediów komputerowych. W tego rodzaju modelu dominuje "gest" przełączania się pomiędzy różnymi stanami umysłowymi i formami poznawczej aktywności. Od użytkownika wymaga się umiejętnego przechodzenia pomiędzy stanami. Poznawczą normą społeczną staje się wielozadaniowość, równoległa praca nad wieloma programami, oknami, panelami, strumieniami danych w tym samym czasie. Poznawcza wielozadaniowość objawia się w nieustannym napotykananiu stanów znajdujących się w opozycji do siebie w rodzaju: głębia – powierzchnia, okno na świat – panel kontrolny, iluzja – działanie.

W przeszłości przyglądanie się określonej obrazowi powoływało do życia skojarzenia, które inspirowały inne obrazy wewnętrzne (Chyła, 1999). Mentalne procesy wyzwalane recepcją poszczególnych elementów mediów klasycznych przenosiły nas do obrazów wewnętrznych, reprezentacji wspomnień, marzeń czy konkretnych tekstów kultury. Technologie komputerowe przyczyniają się do eksternalizacji oraz uprzedmiotowienia operacji mentalnych. Indywidualny i unikalny proces mentalny wpisuje się obecnie w przestrzeń publiczną. Wewnętrzne, ukryte poza

zasięgiem wzroku, procesy i reprezentacje mentalne w erze mediów cyfrowych przyjmują konkretne formy wizualne. Coś, co było ukryte w indywidualnym umyśle, staje się wspólnie dostępną własnością. Istota działania mediów cyfrowych, zasada aktywnych hiperłączy, uprzedmiotawia procesy kojarzenia. Procesy mentalne zostają sprowadzone do wyboru określonego łącza, które umożliwia przejście do innego obiektu (obrazu, tekstu, dźwięku).

Sytuacja mediów cyfrowych opartych na systemach komputerowych przenosi widza konkretnego obrazu do innego obiektu z nim powiązanego za pośrednictwem interaktywnych hiperłączy, które ów widz – aktywny uczestnik – wyzwala. Interaktywne media sugerują nam sposób podążania według ukształtowanej przez projektanta struktury aktywnych obiektów, która została zaprogramowana zgodnie z systemem mentalnych skojarzeń autora.

"Kulturowe technologie społeczeństwa industrialnego – kino, moda – skłaniały nas do identyfikacji z czymś cielesnym obrazem. Media interaktywne skłaniają nas do identyfikacji z czyjąś strukturą mentalną. Widz kinowy (...) pożądał i próbował naśladować ciało gwiazdy filmowej, natomiast użytkownik komputera skłaniany jest do podążania mentalnym torem twórcy nowych mediów" (Manovich, 2006,s.135).

W przeszłości sposób doświadczania obrazu (fotograficznego, filmowego) polegał na kontakcie z analogowymi środkami przekazu, znajdującymi odpowiednik w optycznych zakresach fal, ruchomym lub statycznym punkcie widzenia, umiejscowionym w przestrzeni rzeczywistej. Obrazy cyfrowe – grafika, fotografia, animacja komputerowa, płyty CD/DVD – oto niektóre z technik, które przenoszą wizję w sferę niedostępną ludzkiej obserwacji (Krzemień-Ojak, 1997). Wybór między licznymi mediami i ich odmianami, gry komputerowe, wideo, eksperymenty z telewizją interaktywną przeobrażają tradycyjnego – biernego konsumenta w człowieka skazanego na współkształtowanie otaczającego go świata. Interakcja to nowa jakość całościowo pojętej cywilizacji, kultury i sztuki, która na nowo prowokuje dyskusje natury estetycznej i filozoficznej, podejmujące próby odczytania i zrozumienia naszej obecnej sytuacji. Wszystkie te przemiany wpływają w znacznym stopniu na destandaryzację kultury, kształtowanie się nowych systemów wyobrażeń, idei, symboli, wartości, oraz różnorodności form zachowań.

Media cyfrowe, które charakteryzuje interaktywność oraz hipertekstualność, dokonały – według Ryszarda W. Kluszczyńskiego (2001) – przemieszczenia podziału ról i zmiany ich zakresu kompetencji. I tak, autor przestaje być jedynym twórcą sensu dzieła, które jest obecnie współtworzone przez odbiorcę w procesie interakcji. Interaktywność, która swe obecne oblicze zawdzięcza rozwojowi nowych technologii informatyczno-komunikacyjnych, jako nowa właściwość komunikacji niesie ze sobą wielorakie konsekwencje.

Dzięki interaktywności proces komunikacji przestaje być formą monologu aktywnego twórcy, staje się formą dialogu, w której odbiorca jest aktywnym współtwórcą i ma możliwość ingerencji w przekaz. Stanowi przykład dążenia do nadawania sytuacji odbioru charakteru aktywnego i zindywidualizowanego, odbiorca wybiera sobie własny sposób doświadczania poszczególnych elementów medialnych wchodzących w skład instalacji.

"W tej perspektywie komunikowanie jest postrzegane jako negocjacja oraz wymiana poglądów i idei, która prowadzi do ustanowienia znaczenia i/lub uzgodnienia interpretacji. Komunikowanie rozumiane jako interakcja ma strukturę dialogową i tworzy wielokierunkowe relacje między uwikłanymi węzłami podmiotami" (Kluszczyński, 2001, s.15).

Interakcja, definiowana jako wykorzystanie możliwości techniki cyfrowej pozwalającej na ingerencje widza w podlegającą zmianom wielowarstwową strukturę dzieła, jest wynikiem, i w pewnym stopniu, wypadkową zastosowania przez artystów oprogramowania i systemów informatycznych. Do zadań artysty należy stworzenie dynamicznego „środowiska” oraz otwartych struktur, podatnych na eksplorację i przekształcenia widza-odbiorcy-interaktora. Twórca dostarcza artefaktów, których wymowa ujawnia się w miarę zaangażowania i aktywności poznawczej odbiorcy. W instalacjach interaktywnych nowe zastosowanie znajduje poddana obróbce cyfrowej fotografia, techniki filmu i animacji oraz grafika.

Przy uwzględnieniu relacji, jakie zachodzą pomiędzy procesem produkcji i kontroli oraz pomiędzy nadawcami i odbiorcami można wyróżnić cztery rodzaje typów interakcji (Jensen, za Filiciak, 2006):

- transmisja – wszyscy odbiorcy otrzymują ten sam przekaz (kino, telewizja, radio)

- konsultacja – odbiorca decyduje z jakiej części przekazu chce skorzystać i kiedy (baza danych, biblioteka)
- konwersacja – dwukierunkowy przepływ informacji pomiędzy użytkownikami, zapewnienie obsługi technicznej (dostawca usług Internetowych, telekomunikacyjnych)
- rejestracja – centralna organizacja zbiera dane o użytkowniku, tworzy system danych.

Kolejnym ważnym zagadnieniem związanym z mediami interaktywnymi jest ich ergodyczność (łac. ergos-praca i hodos-ścieżka). Pojęcie to charakteryzuje sytuację, w której odbiorca-użytkownik porusza się w zorganizowanym na kształt labiryntu tekście i poprzez pracę – aktywny wybór drogi, którą w tekście podąża – tworzy znaczenia (Aarseth, za Filiciak, 2006). Za każdym razem, w wyniku rozmaitych działań maszyny lub człowieka, powstaje różna sekwencja znaczeń, odmienny przekaz i jego interpretacje. Utwór ergodyczny charakteryzuje się wielopoziomową strukturą, która jest otwarta na szereg modyfikacji i aktualizacji. W modelu mediów ergodycznych lektura tekstu zastąpiona zostaje procesem nawigacji, co umożliwia konstruowanie nowych sensów przez aktywnego użytkownika. Dzięki stosowaniu algorytmów sztucznej inteligencji oraz sztucznego życia w programach rośnie iluzja nieskończoności możliwości dokonywania wyborów. Utwory ergodyczne stanowią opozycję w stosunku do mediów klasycznych (książka, film), które posiadają strukturę linearną i umożliwiają jeden, określony rodzaj lektury.

Obecnie młodzi ludzie żyją w otoczeniu mediów, które są plastyczne i zapewniają szeroki zakres kontroli użytkownikom. Są spragnieni kreacji, chcą tworzyć własne opowieści, nagrania, filmy, gry i dzielić się swoją wizją świata z innymi, a technologie cyfrowe znacznie im ten cel ułatwiają. Pragną zmieniać realia wirtualnych środowisk, dostosowywać je do własnych potrzeb, modyfikować utwory do tego stopnia, że będą powstawać w efekcie zupełnie nowe projekty. Projektanci stworzyli w ten sposób możliwości kreowania własnych uniwersów i alternatywnych wersji historii. Najbardziej interesującą rzeczą w mediach cyfrowych jest to, że z założenia są one podatne na kształtowanie, a każdy z użytkowników posiada możliwość ich modyfikowania i doświadczania innych wrażeń. To odróżnia je od innych tekstów kultury, takich jak książki czy filmy.

Stopniowo ulega zatarciu i rozmyciu granica pomiędzy producentem a konsumentem utworu, zostaje unieważniony podział na twórców oraz odbiorców (Manovich, 2006). W wyniku rozwoju technologii narzędzia zostają zwrócone jednostkom, wracają do ludzi tak, aby mogli z nich korzystać i realizować swoje utopijne marzenia. W wypadku mediów cyfrowych, które charakteryzują się m.in. modularnością oraz prezentacją numeryczną, możliwa i łatwa staje się ingerencja w program. Można zatem wpływać na kształt utworu, a przez to tworzyć nowe sensy i alternatywne znaczenia. W kulturze cyfrowej coraz częściej mamy do czynienia z procesami kreatywnego modyfikowania utworów, a tym samym nadawania im nowych sensów. Proces modyfikacji (MOD – modification) utworów komputerowych polega na wprowadzaniu przeróbek do programu w celu dostosowania warstwy ikonicznej oraz funkcjonalnej środowiska do własnych potrzeb i preferencji. Geneza procedury sięga pierwszych komputerów i polega na wprowadzaniu zmian w liniach kodu, co wpływało na sposób funkcjonowania i efekty wizualne. Mody są najczęściej tworzone jako przejaw zabawy, przyjmują formułę wariacji na temat znanych utworów (fotografii, filmów, gier), natomiast znaczną popularność praktyka modowania zyskuje w miarę rozpowszechniania się sieci Internet.

"Wyobraź sobie, że kupujesz najnowsze DVD z jakimś filmem i odkrywasz, że kamery, oświetlenie, efekty specjalne i narzędzia do montażu wykorzystane w produkcji zostały dołączone gratis. Albo że na twojej ulubionej płycie CD umieszczono wirtualne studio nagraniowe, wraz z sugestią producenta, żebyś zmiksował muzykę, nagrał własny materiał i umieścił go w Internecie" (Marriott, za Filiciak, 2006, s.168).

Opisane powyżej, dość rewolucyjne i szokujące w porównaniu z tradycją przemiany w modelu konstruowania i dystrybuowania utworów medialnych, stanowią konsekwencje procesów digitalizacji kultury współczesnej (Jenkins, 2006). Ulega w niej przemianie proces tworzenia poszczególnych artefaktów, a tym samym całej otaczającej nas kultury. Ostatnie dekady charakteryzują się procesem nieustannego przetwarzania tych samych treści, wielokrotnych cytatów, zapożyczeń i powiązań. Użytkownicy tworzą własne interpretacje w stosunku do oryginalnych utworów, przeprojektowują wiele aspektów, zmieniają wygląd, miksują, eksperymentują. Ma miejsce nieustanne przetwarzanie tych samych danych, realizowane są kolejne warianty i wariacje, powstają adaptacje znanych tekstów kulturowych – remake, sequel, parodia.

Procesy modyfikowania utworów cyfrowych stanowią odmienny w stosunku do dominującego niemalże od zawsze modelu dystrybucji utworów medialnych, które charakteryzowały się określoną i zamkniętą przez autora i producenta formą (Jenkins, 2006).

Przemiany te wpływają na zmianę oblicza współczesnej kultury, model komunikacji, proces dostępu i dystrybucji. Odnoszą się do mediów klasycznych w rodzaju: malarstwa, grafiki, fotografii, filmu, telewizji oraz mediów związanych bezpośrednio z wirtualną przestrzenią cyfrową (gry komputerowe, sieć Internet). Zmienia się forma poszczególnych mediów, zasady konstruowania artefaktów tworzących przestrzeń kultury, cykl wymiany, pole eksploatacji i udostępniania. Ulega przemianie definicja pojęcia autora i w konsekwencji zakres praw autorskich w stosunku do wielu obecnie tworzonych utworów. Szereg pojęć i aspektów życia ulega rozmyciu i wymaga przededefiniowania (Filiciak, 2006).

Aktywność postaw odbiorczych wynika z możliwości, jakie oferuje cyfrowa technologia, która wpływa na określone zachowania użytkowników, ułatwia proces manipulowania materiałami, dystrybucji, wpływa na wzrost aktywności konsumentów kultury. Media cyfrowe oraz sieć Internet sprzyjają aktywizacji postaw odbiorców, którzy otrzymują narzędzia umożliwiające łatwy proces tworzenia, wymiany i stają się twórcami. Zyskują możliwość aktywności i tworzenia alternatywnych tekstów kulturowych w stosunku do głównego nurtu, konstruowania nowych znaczeń i subiektywnych interpretacji. Przejmują treści kulturowe i przekształcają je według własnych koncepcji i potrzeb.

Szukając genezy tych praktyk należy wskazać masową produkcję wydawnictw przy użyciu kserokopiarek, ingerencje i przekształcenia w programach wczesnych gier komputerowych, możliwość kopiowania oraz prostych zabiegów montażowych obrazu i dźwięku przy użyciu magnetowidów analogowych (Jenkins, 2006). Montaż obrazu i dźwięku dostępny jest na szerszą skalę od lat 90. Kolejnym krokiem było upowszechnienie się użytkowania kamer wideo, możliwości edycji cyfrowej przy użyciu komputera. Dzięki sieci Internet możliwym stało się szerokie udostępnianie efektów pracy rzeszy pasjonatów, ich modyfikowanie, komentowanie oraz wymiana dowolnych informacji. Model kultury współtworzonej przez aktywnych odbiorców-twórców zaczął rozprzestrzeniać się i zataczać coraz szersze kręgi obiegu informacyjnego. Osoby silnie zaangażowane, pasjonaci i fani w wielu wypadkach nie akceptują wersji ostatecznej określonego utworu. Narzędzia cyfrowe umożliwiają im

tworzenie własnych interpretacji i nadawania nowych znaczeń. Środowiska wywodzące się od pasjonatów, fanów stają się kopalnią nowych jakości medialnych tekstów oraz modeli uczestniczenia w kulturze współczesnej. Obecnie coraz częściej konsumenci stają się świadomymi producentami utworów medialnych. Ulega zatarciu i dezaktualizacji obowiązujący w przeszłości model komunikacji, różnica i podział pomiędzy nadawcą a odbiorcą, producentem a konsumentem.

"Rozróżnienia pomiędzy autorami a czytelnikami, producentami a widzami, kreatorami a interpretatorami połączą się w formie continuum czytania-pisania, które rozszerzy się z projektantów maszyn i sieci na końcowych odbiorców, z których każdy będzie podtrzymywać aktywność innych" (Levy, za Filiciak, 2006, s.175).

Twórcze i kreatywne wykorzystanie narzędzi cyfrowych staje się jednym z głównych mechanizmów działania współczesnej kultury. Aktualnie bardzo wielu odbiorców posiada dostęp do narzędzi, które umożliwiają w sposób aktywny angażowanie w procesy tworzenia tekstów kulturowych. Tym samym modele w przeszłości należące do wąskich elitarnych grup, stają się dziś głównym nurtem i strategią wpisującą się w pejzaż współczesnej kultury. Dziś przykłady aktywności odbiorców wykorzystujących różne media są obecne na wielu polach artystycznej ekspresji. Oferują szereg wyrafinowanych środków, które umożliwiają tworzenie nowych interpretacji oraz znaczeń. Manifestują się na wiele różnych sposobów, takich jak: tworzenie modyfikacji gier, filmów, fotografii stanowiących przykłady na to, w jaki sposób można wykorzystać oprogramowanie w celu stworzenia nowej jakości i nadania produktowi nowego znaczenia. Użytkownicy, dokonując modyfikacji kodów programowych, wpływają na zmianę kształtu utworów, a tym samym zostaje zatarta różnica pomiędzy producentem a konsumentem utworu. Przyczyniają się w ten sposób do tworzenia nowego modelu komunikacyjnego, wpływają na zmianę statusu odbiorcy-konsumenta.

4. Człowiek z komputerem

Media cyfrowe, będące konsekwencją komputeryzacji kultury przełomu XX i XXI wieku, funkcjonują w zupełnie inny sposób aniżeli media analogowe. Choć w

wielu wypadkach przypominają reprezentacje analogowe, oferują szereg zupełnie nowych możliwości i kształtują nowe typy relacji z użytkownikiem. Fotografia cyfrowa powoduje gwałtowne przemiany statusu fotografii jako medium oraz sposobu jej eksploatacji. Zasadniczo mamy do czynienia z zupełnie nowym rodzajem obrazów, które funkcjonują na zupełnie nowych zasadach oraz oferują twórcom i odbiorcom szereg niespotykanych dotąd możliwości w zakresie tworzenia dzieła oraz jego dystrybucji (Tarkowski, 2007).

W przeszłości, zgodnie z koncepcją modernistyczną, artysta w swej praktyce zajmował się badaniem rzeczywistości. W epoce postmodernizmu nastąpiło przekształcenie społeczeństwa losu w społeczeństwo wyboru. Strategie artystycznej ekspresji oparte na cytowaniu, kopiowaniu i zapożyczeniach stały się etyczne i powszechnie akceptowane. W wyniku tych przemian fotografia stała się pełnoprawną dziedziną sztuki. We współczesnym świecie wartość dokumentu i prawdy medium zostaje poddana w wątpliwość, a fotografia staje się medium wizualizacji sfery wyobraźni autora. Uczestniczy w cyfrowym uniwersum widzialności, a przez to zostaje podważona jej autonomia jako medium, które stanowi zwierciadło realnych rzeczy i zjawisk. Fotografia cyfrowa dokonuje przemian w zakresie statusu i tożsamości autora – fotografa, które zostały ukształtowane przez dekady. Dzisiaj autor za pośrednictwem programu i komputera wykonuje szereg czynności z zakresu informatyki, projektowania, malarstwa i grafiki. Wybór kadru i moment naciśnięcia spustu migawki staje się jedną z potencjalnych możliwości. Kolejnymi są procedury kształtowania danych cyfrowych oparte na wyobrażonym modelu i wizji autora. Symulowane przestrzenie wizualne stanowią konkretyzacje świata wyobraźni autora, często nie posiadając określonego przedmiotu odniesienia i swojego oryginału (Baudrillard, 2005).

W świecie powszechnej symulacji doświadczamy szeregu opozycji w rodzaju realne – fikcyjne, materialne – wirtualne, prawda – fałsz, świat realny – świat wyobrażony. Mamy do czynienia z przykładami inscenizowania rzeczywistości, projekcją umysłu autora na świat realny i kształtowaniem go zgodnie z własną myślą oraz upodobaniami estetycznymi. W takim wypadku możemy mówić o odzwierciedlaniu określonej woli autora, a nie o samoistnym śladzie i odbijaniu świata. Tworzone obrazy często odnoszą się do rzeczywistości niedostępnej, ukrytej, nie posiadającej odpowiednika w naturze, do zjawisk pozadoświadczalnych i nadprzyrodzonych możemy zatem powiedzieć że mają one charakter metafizyczny.

W pierwszej dekadzie XXI wieku adept fotografii cyfrowej to funkcjonariusz, informatyk, cyfrowy fotograf, malarz i grafik (praktycznie większość populacji posługującej się komputerem posiada podstawowy zakres powyższych kompetencji). Autor naśladuje otaczający go świat realny lub wirtualny, symuluje nieistniejące obiektywnie przestrzenie realizmu syntetycznego. W czasie pobytu i wędrówek w wirtualnych przestrzeniach spust migawki aparatu, który znamy z praktyk w realnym świecie, zostaje zastąpiony przyciskiem print-scrn realizowanym z poziomu klawiatury komputera. W efekcie powstają obrazy (zrzuty ekranowe, screen-shots) – dokumentalne zapisy – ślady obserwowanych przestrzeni, a tym samym realizowana jest archaiczna i fundamentalna funkcja medium fotografii - obiektywnego i mechanicznego zapisu i rejestracji wybranych fragmentów otaczającego świata - rzeczywistości ukształtowanej przez media (sieć Internet, gry komputerowe).

Za pomocą odpowiednich narzędzi oraz oprogramowania współczesny fotograf tworzy wizualne konstrukcje określonych myśli i idei. W efekcie jego postawa i efekt końcowy prac bliższy jest obrazowaniu historycznemu oraz symbolicznemu gestowi malarza aniżeli medium fotografii. Współcześnie autor koncentruje się na poszukiwaniach formalnych, poddaje przetworzeniom materiał pozyskany lub tworzy nową rzeczywistość. W obrazach tego rodzaju przede wszystkim zawarte są określone idee, emocje i nastawienie autora. Są one przykładami sztuki symbolicznej, efektu kształtowania przestrzeni wizualnych na podstawie myśli człowieka.

Fotografia cyfrowa – rozumiana jako cyfrowe instrumentarium narzędzi produkcji oraz narzędzi postprodukcji komunikatów wizualnych – to zestaw urządzeń takich jak: aparat cyfrowy, komputer, skaner, drukarka, nośników cyfrowych danych (płyty CD/DVD, dyski, pamięć przenośna) oraz rozmaitych aplikacji służących do edycji obrazu. Aktualny status medium fotografii jest w większości wypadków związany z szeregiem procesów wynikających z zastosowania technologii komputerowych oraz pojęciami w rodzaju: tworzenia, edycji, dostępu, archiwizowania i transmisji. Nowe technologie cyfrowe, elektroniczne i komputerowe instrumentarium, oferują nowe metody pracy, umożliwiają realizację nieograniczonych wręcz wizji sprzężonych z wyobraźnią autora. Jako konsekwencje technologicznej rewolucji powstają wizualne przestrzenie, hybrydy mediów analogowych i cyfrowych.

Technologia cyfrowa umożliwia tworzenie nowych przestrzeni wizualnych, materializację sfery wyobraźni w stopniu niespotykanym nigdy dotąd. Cyfrowy warsztat daje możliwości niezwykle plastycznego i elastycznego traktowania

elementów o charakterze fotograficznym. Sprawia wrażenie powrotu do warsztatu malarza poszerzonego o szereg informatycznych praktyk w rodzaju powielania i manipulowania dowolną częścią składową obrazu, strategię montażu, multiplikacji, operowania zbliżeniami i oddaleniami. Staje się w znacznej mierze bardziej subiektywna i podatna na transformacje. Powstaje jako wytwór autorskiej wyobraźni, konstrukcja mentalna, sztuczny świat wizualny kształtujący przestrzeń wirtualne cyberkultury, a nie obiektywny opis rzeczywistości i technologia reprezentacji.

Obecnie fotografia cyfrowa bardzo często generuje nowe informacje, tworzy fikcyjne światy wypowiedzi wizualnych ograniczone jedynie możliwościami wyobraźni autora oraz programu sterującego maszyną. Śmiało w wielu wypadkach można mówić o pracach określanych mianem "cyfrografii", zamiast o fotografii. Forma wizualna oraz proces postrzegania i myślenia odbiorcy stanowią wartość nadrzędną, obraz ów powstaje jako efekt kreacji wizji autora, który staje się w ten sposób designerem nowych sensów i znaczeń, wynikających ze wzajemnych relacji z maszyną oraz oprogramowaniem.

Zgodnie z koncepcją zaproponowaną przez Stefana Wojneckiego, w obecnej sytuacji kultury jako charakterystyczną można wskazać postawę fotografa wynalazcy i myśliciela. W tym wypadku mamy do czynienia z wizualizacją określonych myśli i idei autora, który wykorzystuje do tego celu zarówno fotografię bezpośrednią, jak i fotografię inscenizowaną. Znalezienie obrazu stanowi zaledwie początek procesu dalszych przekształceń i tworzenia nowych jakości na podstawie określonych idei. Fotografia staje się medium odnoszącym się zarówno do świata natury, jak i kultury.

Obserwujemy proces ewolucji statusu autora-twórcy, szeregu przemian w zakresie kompetencji i wiedzy. Współcześnie fotograf to człowiek z aparatem, kamerą, zestawem narzędzi, sprzętu i oprogramowania (hardware i software). Trawestując slogan reklamy firmy Kodak z początku XX wieku "Ty naciskasz guzik, a my robimy resztę", współcześnie posiadając odpowiednie narzędzia (komputer, drukarkę) i program, każdy użytkownik aparatu staje się samowystarczalnym twórcą – określa kadr, naciska guzik lub z istniejących obrazów konstruuje przestrzeń wizualną i tworzy "całą resztę" (rozumianą jako uzyskanie obrazu w postaci soft-copy – na ekranie wyświetlacza lub w postaci hard-copy – wydruku na trwałym materiale). Miejsce człowieka z aparatem zajmuje człowiek z komputerem, fotograf staje się twórcą intermedialnym, działa na pograniczu różnych mediów. To cyfrowy fotograf, grafik,

malarz, reżyser, autor scenariusza, charakteryzator, montażysta, informatyk, demiurg i stwórca wszechświata wirtualnych obrazów, posiadający poczucie ogromnych kompetencji i możliwości kreacji. Stosuje techniki ekspresji artystycznej w rodzaju kolażu, brikolażu, miksu, remiksu, modyfikacji, przeróbek i wariantów. Obecnie mamy do czynienia z niecierpliwym autorem, z procesami zachodzącymi niemalże w czasie rzeczywistym. Z twórcami subiektywnych przestrzeni wizualnych, odnoszących się do świata wizji, marzeń, imaginacji, formalnych i estetycznych hybryd kształtowanych na styku malarstwa, grafiki, fotografii i mediów cyfrowych. Powstające współcześnie, jako synteza wielu poetyk i konwencji, utwory wizualne pozwalają na mentalne podróże ku określonym miejscom i zdarzeniom z przeszłości, rekonstruowanie ludzkiej pamięci oraz przyjrzenie się przestrzeniom ludzkiej wyobraźni. Media cyfrowe oraz kompetencje z zakresu informatyki umożliwiają nadanie określonej formy idei autora. Edycja danych komputerowych za pomocą określonego oprogramowania – proces postprodukcji – zniekształca i wypacza dokumentalny zapis i charakter medium. Rola i znaczenie świadectwa i prawdy zawartej w takim obrazie zostaje podważona.

W ogólnym sensie fotografia cyfrowa bliższa jest wypromieniowaniu energii sprawczej, rozumianej jako impuls określonego modelu myśli, intelektu autora, pierwotnej idei platońskiej, obrazu mentalnego, i przekształcenie go w formę wizualną, która może przybrać postać materialną lub jedynie wirtualną. W efekcie mamy do czynienia z plastycznym gestem twórczym, który stanowi przykład strategii bliższej sztuce symbolicznej, aniżeli mechaniczno-optycznej idei fotografii XIX-wiecznej.

Postawa wynalazcy i myśliciela oraz zakres kompetencji z pogranicza reżyserii, edycji, programowania, designu przestrzeni wirtualnych powodują, że aktualnie fotograf staje się twórcą intermedialnym, a coraz częściej multimedialnym. Jego strategia artystyczna przybiera formę polegającą na dokonywaniu wyborów, modyfikacji i wariantów istniejących danych kulturowych oraz tworzeniu systemu wzajemnych relacji i powiązań pomiędzy poszczególnymi danymi, a przez to umożliwianie odbiorcy-użytkownikowi wielu ścieżek nawigacji i eksploracji utworu.

Współcześni artyści, wyposażeni w technologie cyfrowe, zwolnieni są od obowiązku racjonalizmu, kreują audiowizualne uniwersa, które zwiastują byty w światach alternatywnych. Przestają odwzorowywać świat realny, w jego miejsce tworzą wirtualne przestrzenie wizualne, sferę która stanowi nadbudowę nad biosferą. Odwołując się do zależności między naturą, kulturą, technologią i iluzją powołują do

medialnego życia syntetycznych ludzi, hiperrealistyczne pejzaże i miasta, w których rozgrywa się alternatywna egzystencja naszych awatarów. Dzięki interaktywności i sztucznej inteligencji możemy w sposób aktywny wpływać na przebieg zdarzeń, wchodzić w relacje ze światem wirtualnym, a przez to ulegać zanurzeniu w światach cyfrowych. W ten sposób jesteśmy stopniowo oswajani z nieodgadnionymi przestrzeniami mentalnymi człowieka oraz formami technologicznymi, które realizują koncepcję określoną przez Wolfganga Welscha jako "sztuczne raje" (Welsch, 1998).

Techniki cyfrowej kreacji obrazów umożliwiają igranie z pojęciem prawdy i fikcji, powodują zanikanie pojęcia wierności wobec rzeczywistości (Baudrillard, 2005). Jednym z centralnych problemów w uniwersach cyfrowych staje się utrata wiary w obraz – różnica pomiędzy zjawiskiem a jego istotą zostaje unieważniona. Mamy do czynienia z obrazami rzeczy i zjawisk, które nigdy nie miały miejsca, ich ontologia jest płynna, obrazy tego rodzaju często nie posiadają odniesienia i zakotwiczenia w materialnym świecie. Zakres i przezroczystość procesów manipulacji cyfrowych danych powodują utratę wiary w realność przedmiotu odniesienia obrazu, niezdolność odróżnienia kopii od oryginału (Wójtowicz, 2007).

Obserwujemy stopniowy proces wymazywania i rozproszenia takich pojęć jak przedmiot odniesienia – model oraz podmiot – autor. W wielu wypadkach trudno jednoznacznie stwierdzić, kto jest autorem, i co było przedmiotem odniesienia obrazu. Mając do czynienia z mediami interaktywnymi zdajemy sobie sprawę, że stoi za tym metamedium cyfrowych widzialności – komputer, który przyczynia się do upowszechniania i demokratyzacji dostępności utworów. Widz staje się aktywnym odbiorcą komunikatu, może intensyfikować doświadczenia poprzez wielokrotne procesy interakcji i nawigacji oraz ma możliwość wpływania na kształt utworu poprzez wybór i edycję.

Strategie artystyczne odbywają się na pograniczu kultury realnej i cyfrowego uniwersum, odwołują się do nowych strategii i działań, tworzą nowe sensy i znaczenia. Mamy do czynienia z życiem w świecie realnym oraz z fenomenem życia na ekranie, w ekranie i za pośrednictwem ekranu. Obrazy, zbiory cyfrowych danych, kształtują rzeczywistość płynną, efemeryczną i nieciągłą. Rzeczywistość wirtualną, która z łatwością poddaje się kopiowaniu i edycji, jest sztuczna i wykalkulowana. W efekcie mamy do czynienia z całkowicie fikcyjnymi wizualnymi powłokami, z kopiami, które nie posiadają oryginałów. Stopniowo niszczą one wierność przedstawiania, zaufanie

zdeponowane w obrazie. Powyższe przemiany wymagają nowego zdefiniowania szeregu pojęć w rodzaju oryginału, kopii, przeróbki, plagiatu.

Współcześnie coraz częściej mamy do czynienia ze strategiami manipulacji obrazem, procedurami kopiowania, edycji i przetwarzania istniejących danych (cyfrowego recyklingu). Autor jako obserwator rzeczywistości dokonuje wyborów, więzi w kadrach-klatkach – widoki, posiada wiedzę z zakresu optyki, fizyki i chemii. Strategia polegająca na pierwotnym wyborze, rejestracji i naśladowaniu fragmentów świata realnego jest zastępowana wymyślaniem i symulowaniem światów wirtualnych. Obserwujemy procesy nawarstwiania kopii, szerzenia się strategii recyklingu i zawłaszczeń, praktyk swobodnego transformowania istniejących tekstów kulturowych – informacji i danych. Aktualnie mamy do czynienia z przykładami kultury remiksu oraz wykorzystywaniem istniejących utworów, z kształtowaniem wspólnych zasobów medialnych treści. Jesteśmy świadkami postępujących procesów erozji idei prywatnej własności, z prawem do wykorzystania cudzej twórczości dla potrzeb własnej ekspresji artystycznej. Na porządku dziennym znajdują się strategie kopiowania i transformowania istniejących tekstów kultury, projekty dokonujące remiksu wybranych utworów i treści opartych o wolne licencje z rodziny CC – Creative Commons, które odnoszą się do działań z zakresu kultury. Otwarte licencje umożliwiają określone dysponowanie i dowolne wykorzystanie utworu z zachowaniem informacji o autorze (uznanie autorstwa) stanowią przykład rozluźniania kontroli, powrotu do modelu współpracy, otwartości, bezpośrednich odniesień i zapożyczeń. Powyższe strategie przyczyniają się do tworzenia wspólnego dobra (domeny publicznej), sfery wolnej kultury (Tarkowski, 2007).

W przeszłości mieliśmy do czynienia ze swobodą zapisu i odczytu określonych treści kulturowych. Wiek XX wcielił w życie system, w wyniku którego dostęp do wspólnego dziedzictwa kultury został znacznie ograniczony – stał się przede wszystkim kulturą odczytu. XXI wiek i technologie cyfrowe dostarczają nowego potencjału twórczego, kształtują nowy model strategii artystycznej. Status cyfrowych mediów umożliwia wykonywanie dowolnych operacji na zgromadzonych zbiorach danych, możliwe jest tworzenie zupełnie nowych jakościowo form i treści kulturowych poprzez wykonywanie operacji selekcji i przetwarzania. Baza danych, stanowiąca fundament mediów cyfrowych, dopuszcza współistnienie rozmaitych modeli, ontologii i sposobów interpretacji świata. Nie wyznacza jednej uprzywilejowanej ścieżki poznawczej, w strukturze do której się odnosi, tak jak to ma miejsce w przypadku narracji.

Dokonywanie wyborów spośród wielu dostępnych opcji to strategia artystyczna, która stanowi charakterystyczną cechę definiującą współczesną kulturę (Manovich, 2006). W swoich strategiach artystycznych autorzy bardzo często odwołują się do gotowych, istniejących już tekstów kultury, posługują się technikami wywodzącymi się z samplingu, kolażu, brikolażu i miksowania, zamiast tworzyć nowe obiekty. Aktem kreacji staje się dla nich sposób przeszukiwania zasobów sieci – bazy danych. W oparciu o możliwości dostępu do bazy danych oraz odpowiednie oprogramowanie manipulują obiektami już istniejącymi, nadając im nowe znaczenia i interpretacje. W konsekwencji procesy polegające na przeszukiwaniu bazy danych, personalizacji żądań, dostosowywaniu do indywidualnych potrzeb i oczekiwań, wyznaczają kierunki rozwoju i kształtowania nowych strategii artystycznej kreacji.

Poniższe ilustracje są przykładami strategii artystycznej, której istota polega na operowaniu materiałami znalezionymi.



Ilustracja 21

Jerzy Lewczyński, Tryptyk znaleziony na strychu, fotografia, 1971 (ze zbiorów autora)



Ilustracja 22

Janusz Musiał, Digital memory #1, fotografia, ?/2007 (ze zbiorów autora)



Ilustracja 23

Janusz Musiał, Analogie i symulacje, fotografia, ?/2008 (ze zbiorów autora)

ANEKS

CZĘŚĆ PRAKTYCZNA

PROJEKT WYSTAWY INTERMEDIALNEJ

Przykład autorskiego opracowania projektu – intermedialna wystawa
(fotografia, film, instalacje, obiekty, media cyfrowe).

1. Scenariusz wystawy

Niniejsza interdyscyplinarna realizacja ilustruje przemiany pejzażu ikonosfery, medium fotografii oraz statusu autora w kontekście procesów digitalizacji kultury. Ta audiowizualna opowieść o przemianach zachodzących w przestrzeniach mediów stanowi część praktyczną pracy i została zrealizowana w oparciu o wiedzę teoretyczną oraz umiejętności z zakresu mediów obrazowania mechaniczno-optycznego i mediów cyfrowych. Multimedialna wystawa ilustrująca powyższe przemiany została zbudowana w oparciu o instalacje świetlne, obiekty, fotografie, krótką formę filmową, aktywną audiosferę oraz poetycką syntezę słowa.

Nasza egzystencja rozgrywa się pomiędzy przestrzeniami świata realnego oraz iluzjonistycznymi, wirtualnymi środowiskami tworzonymi przez media. Funkcjonujemy w pejzażu, który można określić stanem medialnych widzialności. Stan ów rozgrywa się na styku dwóch światów: pomiędzy uniwersum obrazów analogii i symulacji, iluzorycznymi odwzorowaniami świata realnego oraz syntetycznym realizmem symulacyjnej kreacji maszyny.

Technologie cyfrowe wywierają rewolucyjne przemiany w pejzażu mediów obrazowania optyczno-mechanicznego, percepcji świata obrazów oraz modelu uczestnictwa we współczesnej kulturze wizualnej. Techniki i technologie medialne sprawiają, że widzimy to, co zostało wymyślone, zaprojektowane, wyreżyserowane i zwizualizowane przez designerów wirtualnych przestrzeni. Z każdym dniem stajemy się coraz bardziej uzależnieni od elektronicznych światów oferujących nam sztuczne raje. Za pośrednictwem technologii uzyskujemy dostęp do alternatywnych światów, w których oszołomieni światłem, dynamicznymi nadrealnymi obrazami, możliwością nieograniczonej interakcji i nawigacji stajemy się wyznawcami nowej religii.

Obrazy – dawne materialne i trwałe ślady inspirowane światem natury i technokultury oraz wyobraźni człowieka – aktualnie stają się efemerycznymi pulsacjami światła. Miejsce dawnego procesu naśladowania (mimesis) coraz częściej zajmują procesy kreowania sztucznych przestrzeni wizualnych (simulacrum).

Fotografia – medium obiektywnej rejestracji świata – staje się medium wizualizacji wyobraźni człowieka, wymyślonych koncepcji i scenariuszy. Wchodzi w sieć intermedialnych powiązań z mediami klasycznymi oraz cyfrowymi. Jako obraz-interfejs staje się narzędziem nawigacji i eksploracji, umożliwia oddziaływanie na inne obiekty medialne oraz na obiektywnie istniejącą rzeczywistość.

Znacznym przemianom ulega status autora. Widz, odbiorca, użytkownik staje się współtwórcą dzieła. Mamy do czynienia z tworzeniem nowych obrazów oraz operowaniem na materiałach już istniejących. Stosowane są strategie odwołujące się do uprzednio istniejących tekstów, techniki w rodzaju miksazu, kolażu, brikolażu, remiksu. W efekcie obcujemy z szeregiem cytatów, modyfikacji i wariantów istniejących wcześniej kulturowych tekstów.

Niniejszy projekt ma na celu przedstawienie w ujęciu historycznym ewolucji mediów, technologii komunikacji wizualnej i obrazowania technicznego. Praca podejmuje próbę ilustracji bieżącego stanu rzeczy, poszukiwania odpowiedzi na pytania dotyczące przemian pejzażu współczesnej kultury wizualnej:

- jak techniki i technologie informatyczne (nowe media cyfrowe) wchodząc w dialog z mediami analogowymi (obrazami technicznymi) wpływają na przemiany otaczającej nas ikonosfery, na status ontologiczny i pełnione przez obrazy funkcje?
- jakim przemianom ulega medium fotografii w zakresie formy, treści i pełnionych funkcji?
- jakim przemianom ulega status autora oraz praktyki i strategie artystyczne?

Poprzez przybliżenie formy, struktury materii obrazu, ukazując najmniejsze elementy składowe podjęto próbę zbliżenia się do natury medium, ukazania i poddania analizie zróżnicowania materii przestrzeni wizualnych oraz ich wpływu na treści obrazowe jakie przenoszą.

W treści odwołano się do zapisów ważnych zdarzeń epoki ukształtowanych według kryteriów i kanonów swoich czasów. W tematach przedstawień, które są jedynie pretekstem do ukazania materialności medium, sięgnięto do uniwersalnych i ponadczasowych motywów związanych z egzystencją człowieka w świecie natury i kultury.

Oto poszczególne części wystawy:

- a. Człowiek pośród obrazów
- b. Światłoczuła klisza
- c. Cyfrowa mozaika
- d. Uniwersum cyfrowych widzialności
- e. Konsekwencje cyfrowej rewolucji dla kultury widzenia

Intermedialna wystawa, która składa się z prac w postaci fotografii, filmu eksperymentalnego, instalacji, obiektów oraz aktywnej audiosfery, ma na celu umożliwienie odbiorcy pełniejszego przeżycia i kontaktu z "uniwersum obrazów technicznych w kontekście nowych widzialności". Ekspozycja pozwala na przyjrzenie się głębiej i poddanie analizie poszczególnych formacji obrazowania technicznego: medium obrazów materialnych i statycznych – fotografii, ruchomych obrazów kinematograficznych, obrazów fluktuacyjnych i efemerycznych prezentacji ekranowych. Zwraca uwagę na szereg zjawisk związanych z różnymi formacjami obrazowymi, ich estetyką formalną i możliwościami interakcji.

Każda z części projektu wystawy składa się z instalacji, obiektu, zestawu kilku prac fotograficznych, filmu eksperymentalnego oraz poetyckiej syntezy słowa. Przedstawia ewolucję od obserwacji, wyboru i zapisu dokumentalnego (obiektywna rejestracja specyficznych cech i właściwości poszczególnych mediów oraz zjawisk optycznych), przez transformację motywów (autorska interpretacja wybranych fragmentów w oparciu o klasyczne tematy obrazowania opracowane zgodnie z koncepcjami metod modyfikacji i remiksu), do ukazania charakterystyki porównawczej medium obrazowania analogowego i cyfrowego w zakresie ontologii, formy, treści, przedmiotu odniesienia oraz pełnionych funkcji, potencjalnych możliwości i znaczeń.

Stosuję strategie autorskiej ekspresji polegające na tworzeniu nowych obiektów medialnych, dokonuję wyboru określonych utworów z istniejących tekstów kulturowych, poddaję je modyfikacjom i przeróbkom, kształtuję sytuację medialną, która umożliwia transmisję sygnałów na odległość, co w efekcie dostarcza odbiorcy zróżnicowanych możliwości recepcyjnych w kontekście tak ukształtowanego środowiska multimedialnego. Projekt stanowi subiektywną impresję inspirowaną technologiami tworzenia obrazów technicznych i ukazuje wizualne formacje wpisujące się w pejzaż naszego codziennego otoczenia.

Wystawa niniejsza to osobisty szkic i eksploracja kreatywnego potencjału technik i technologii tworzenia obrazów – próba nadania nowej jakości formalnej fragmentom rzeczywistości poprzez kreatywne użycie medium zapisu światłoczułego i cyfrowego w odniesieniu do fotografii, filmu, mediów cyfrowych oraz odwołanie się do ich specyficznej gramatyki i poetyki. Formalnie inspiracji tych działań można doszukiwać się w aktywności artystycznej z lat 20. i 30. XX wieku, działaniach fotomedialnych z lat 70. oraz możliwościach kreatywnego wykorzystania mediów cyfrowych.

1.1 Specyfikacja poszczególnych elementów wystawy

Lp	Rodzaj medium	Liczba elementów	Uwagi
1	Plansze z tekstem	16	30x90cm
2	Fotografie/ilustracje	27	50x50cm
3	Film	5	5min.*
4	Obiekty/instalacje	11	**
	Suma elementów	59	
5	Liczba osób do obsługi sprzętu	4	***

Film – projekcja poszczególnych rozdziałów *:

- Telewizor, DVD player/laptop, słuchawki – 5 niezależnych projekcji filmowych
- Duży ekran, system nagłośnienia sali – projekcja filmu oraz wizualnych efektów transmisji i modyfikacji

Obiekty/instalacje – szczegółowy opis **:

a2- źródło światła, detektor ruchu – błysk światła oślepią widza w efekcie następuje uświadomienie mocy sprawczej działania światła

a3- źródło światła, detektor ruchu, biały ekran – widz na ekranie **widzi** motyw swego cienia, wchodzi z nim w interakcje, obserwujemy rodzaj **gry** z cieniem

a4- sześciennica z otworem, kamera, ekran, efekt noktowizora – widz obserwuje swoje oko, z uwagą i zaskoczeniem przygląda się powstającemu obrazowi o niecodziennej skali odwzorowania

a6- aparat formatu 6x6cm – obserwacja efektu odbicia obrazu rzeczywistości na matówce aparatu

a9- ekran tv, kamera wideo, światło, zainscenizowane atelier foto/wideo – każdy widz jest **obserwowany** i **rejestrowany** (portretowany) – widzi siebie na ekranie, staje się aktorem, pozuje, symultanicznie odbywa się **transmisja** sygnału on-line do e8 i e8a

b1- negatyw, źródło światła, light-box

b9- projektor filmowy, modulator światła, efekt zjawiska ruchu obrazów

e8- komputer/laptop, program arkaos, ekran – w oparciu o różne obrazy w postaci cyfrowej oraz transmitowany obraz z części a3,a4,a9 w czasie rzeczywistym odbywa się **realizacja wizji**, miksowanie obrazów składających się na wystawę

e8a- komputer/laptop, program arkaos, ekran – w oparciu o różne obrazy w postaci cyfrowej oraz transmitowany obraz z części a3,a4,a9 w czasie rzeczywistym odbywa się **transformacja i modyfikacja** obrazów (VJ) składających się na wystawę oraz pozyskanych w czasie wernisażu, efekty wizualne są wyświetlane na dużym ekranie oraz przesyłane na stronę Internetową projektu i dostępne on-line**

e10- multimedialny projektor, generator dymu – ukazanie **efemeryczności obrazów** na podstawie wybranych przykładów estetycznych (materialne katedry stają się chwilowymi wrażeniami światła), projekcja światła na chmurze tworzonej przez generator dymu

e14- komputer, ekran lcd w ozdobnej ramie, **interaktywna** animacja off-line (okno) – aktywność poznawcza widza decyduje o częściowej lub całkowitej lekturze utworu

e16- laptop, dostęp do sieci Internet – **interaktywna nawigacja** wirtualnej wersji projektu on-line

Osoby uczestniczące w projekcie *:**

- Fotograf/Operator kamery – a9
- Operator kamery – dokumentalna rejestracja reakcji widzów na sali ekspozycji
- Realizator wizji – e8 – miksowanie pozyskanych i transmitowanych obrazów
- VJ – e8a – symultaniczna transformacja i modyfikacja obrazów

Inne uwagi:

Widzowie ekspozycji to aktorzy spektaklu medialnego; obserwatorzy stają się obserwowanymi (widoczne oraz ukryte narzędzia mechanicznej rejestracji i transmisji obrazów ulokowane są w kilku miejscach). Każdy widz jest obserwowany, jego wybrane reakcje są portretowane i trafiają do bazy danych.

- **Motyw cienia**– spontaniczna reakcja widza (jestem dzieckiem) kształtuje różnych figur światła i cienia
- **Oko**– spontaniczna reakcja widza, zaskoczenie skalą odwzorowania obrazu oka
- **Fotograf**– proces pozowania, poszukiwania optymalnego układu i kompozycji, nakładanie kolejnych masek

- **Operator obrazu**– recepcja wystawy, naturalne zachowania w czasie poszukiwania sensu i znaczenia poszczególnych obrazów i komunikatów

Jesteśmy świadkami procesu transformacji statusu widza, szeregu działań z zakresu obserwowania, rejestrowania, transmitowania i transformowania obrazów. Obrazy medialne oraz naturalne zachowania i reakcje widza na niecodzienne sytuacje (zaskoczenie i zdziwienie) tworzą nową warstwę i wymiar jaki dostarcza wystawa. Wydarzenie obfituje w szereg sytuacji wymagających sprzężenia zwrotnego ze strony widza, interaktywnego dialogu. To swego rodzaju medialna ceremonia, rytuał noszący znamiona gry, który uświadamiania szereg transformacji dokonujących się za sprawą mediów cyfrowych jakim podlega współcześnie status obrazu, mediów oraz pozycji autora i widza.

2. Wizualizacja poszczególnych części ekspozycji

a. Człowiek pośród obrazów

Celem tej części wystawy jest nakreślenie ewolucji roli i znaczenia obrazów w recepcji świata oraz zaprezentowanie wybranych przykładów transformacji estetycznej mediów komunikacji wizualnej.

W poszczególnych ujęciach zilustrowano rolę i znaczenie światła w procesie percepcji, działanie zmysłu wzroku i ludzkiego oka jako podstawowego zmysłu orientacji w świecie. Na podstawie wybranych przykładów przedstawiono w ujęciu historycznym panoramę ewolucji sztuk wizualnych.

Zilustrowano zjawisko powstawania obrazu rejestracji mechaniczno-optycznej, przykłady transformacji od trwałych i materialnych obrazów do obrazów elektronicznych – efemerycznych impulsów światła, obrazów sygnałów i możliwości symultanicznej transmisji, aż po obrazy interfejsy – narzędzia nawigacji, eksploracji i oddziaływania na elementy medialne oraz pośrednie wpływanie na rzeczywistość.

Poszczególne elementy tej części wystawy:

b. Światłoczuła klisza

Kolejna część wystawy przedstawia ewolucję medium fotografii. Dokonuje analizy struktury materiału światłoczułego, wzajemnych relacji obrazu negatywowego i pozytywowego, czarno-białego i barwnego oraz zależności wpływu ilości światła na kształtowanie się obrazu.

Ukazuje w ujęciu historycznym ewolucję formy i treści sztuki fotograficznej w oparciu o wybrane przykłady.

Dalsza część ilustruje proces ewolucji medium fotografii, zjawisko imitacji ruchu. Na wybranych przykładach z zakresu technologii i estetyki prezentuje ewolucję sztuki ruchomego obrazu – kina.

Poszczególne elementy tej części wystawy:

c. Cyfrowa mozaika

Poniższa część wystawy ukazuje zjawisko obrazu cyfrowego, wzajemne zależności pomiędzy obrazem, danymi komputerowymi, kodowaniem i algorytmem. Na podstawie obrazów symulacji i obrazów analogii ilustruje zróżnicowany stosunek do rzeczywistości, możliwości naśladowania świata istniejącego lub kreowania nowych przestrzeni wizualnych.

Zaprezentowano w niej wybrane przykłady ewolucji obrazu cyfrowego, obrazów statycznych oraz dynamicznych sekwencji obrazów – sztuki cyfrowego kina.

Poszczególne elementy tej części wystawy:

d. Uniwersum cyfrowych widzialności

Kolejna część wystawy ilustruje relacje pomiędzy obrazami a danymi komputerowymi, zawiera przykłady obrazów – jako interfejsów, które pełnią funkcje narzędzi nawigacji i eksploracji zbiorów kulturowych danych.

Został w niej ukazany wymiar estetyczny oraz technologiczny przestrzeni wizualnych współczesnej kultury takich jak: sieć Internet, gra komputerowa, rzeczywistość wirtualna.

Poszczególne elementy tej części wystawy:

e. Konsekwencje cyfrowej rewolucji dla kultury widzenia

Ostatnia część wystawy stanowi zakończenie ekspozycji, a tym samym podsumowuje najważniejsze myśli. Ilustruje relacje pomiędzy obrazami a danymi komputerowymi, obrazami mimesis a obrazami simulacrum (odbiciami rzeczywistości a cyfrowymi symulacjami).

Ilustruje procesy hybrydyzacji mediów na przykładzie mediów klasycznych i nowych mediów. Ukazuje przenikanie się cech i właściwości malarstwa, fotografii, filmu, strategii sieci, gry i środowiska rzeczywistości wirtualnej.

Ukazuje przykłady charakteryzujące pejzaż współczesnej ikonosfery, uniwersum obrazów – wirtualnych przestrzeni komunikatów medialnych (efemerycznych impulsów i architektury światła).

Przybliża ewolucję pełnionych przez obraz funkcji – interfejsów mentalnych podróży (analogicznie do mediów klasycznych malarstwa, fotografii, filmu) oraz interfejsów do innych kulturowych danych, spełniając rolę narzędzi interakcji i nawigacji, oddziaływania na rzeczywistość wirtualną oraz realną.

Ilustruje przemiany strategii artystycznej autora, obrazuje strategie twórcze oparte na procesach wyborów, transformacji i modyfikacji danych, transmisji sygnałów oraz możliwościach interaktywnej nawigacji w ramach projektu znajdującego się w globalnej sieci Internet. W ten sposób użytkownik staje się współtwórcą indywidualnego sensu i znaczenia w ramach sieci interaktywnych możliwości.

Wybrane przykłady autorskiego opracowania koncepcji wizualnej niniejszej części wystawy zostały wykonane jako przejaw postmedialnej strategii artystycznej – postfotografii. Wizualizacja definiuje ludzi jako mieszkańców medialnej planety, wyznawców ołtarzy medialnych, którzy media uczynili nowymi bóstwami i składają im cześć.

Poszczególne elementy składowe tej części wystawy:

PODSUMOWANIE

Reasumując treści zawarte w rozdziałach teoretycznych I-III oraz wynikające z części praktycznej – aneksu – można podjąć próbę usystematyzowania szeregu przemian zachodzących w pejzażu współczesnej kultury, które dotyczą obrazu, medium fotografii oraz statusu autora.

Od wieków towarzyszyło człowiekowi pragnienie utrwalania i tworzenia realistycznych wizerunków otaczającego świata, obrazów odnoszących się do przeszłości. W pierwszym okresie były to obrazy symboliczne (rysunek, malarstwo, grafika), które w dalszej perspektywie zostały uzupełnione, a w wielu wypadkach zastąpione, przez komunikaty wizualne oparte na obrazach mechanicznej rejestracji – fotografia, kino, telewizja.

W XIX wieku rozwój techniki oraz technologii umożliwił dokonywanie rejestracji mechaniczno-optycznej, utrwalania wybranego fragmentu otaczającego świata. Był to moment, który zapoczątkował kreowanie i powielanie obrazów technicznych, tworzących nowy rodzaj relacji pomiędzy rzeczywistością a jej przedstawianiem. Wynalezienie fotografii, a w dalszej konsekwencji filmu, umożliwiło tworzenie rzeczywistości wtórnej. Techniczne media reprezentacji świata (fotografia, film, telewizja, wideo) ukształtowały stan totalnej analogii zawartej pod powierzchnią obrazów. Naśladując świat realny pod względem odwzorowania barwy, ruchu i dźwięku stawały się niezwykle sugestywnym, niemalże żywym obrazem samego życia.

Poszczególne media z coraz większym realizmem umożliwiały odtwarzanie zjawiska iluzji ruchu, doświadczenia barwy, doznań akustycznych. Sposób prowadzenia linearnej narracji umożliwiał widzowi sugestywne doświadczenie wrażenia projekcji – identyfikacji z bohaterem, akcją, opowiadaniem.

Następnym krokiem była obecność symultaniczna widza w określonym miejscu, wydarzeniu, akcji – zjawisko teleobecności, którą zapewniły media elektroniczne – telewizja. W dalszej perspektywie telewizja umożliwiała przekaz sygnałów audiowizualnych na odległość w czasie rzeczywistym zdarzenia, zbliżała, a jednocześnie tworzyła dystans, operując obrazami chłodnymi emocjonalnie. Obrazy stały się niematerialnymi, chwilowymi impulsami elektronicznymi. Zabrakło w ten sposób materialnego śladu, pojedynczego obrazu, dowodu, i podano w wątpliwość przekonanie o rzeczywistości i prawdzie.

Z czasem środki techniczne umożliwiły ludziom tworzenie własnych obrazów elektronicznych. Kolejnym krokiem w ewolucji mediów była możliwość rejestracji

sygnałów w celu ich wielokrotnej lektury, tworzenie rodzaju audiowizualnej książki, notatnika, szkicownika – medium wideo. Przenośna kamera, audiowizualny i subiektywny szkicownik, dała możliwość masowej grupie ludzi prowadzenia dziennika swoich czasów i zdarzeń, zapis realistycznych barw i dźwięku stereo. W pierwszym okresie miał miejsce zapis dokonywany na światłoczułej taśmie celuloidowej, w następnych dekadach elektroniczny zapis analogowy na taśmie magnetycznej, obecnie zaś dominuje cyfrowy zapis na nośnikach optycznych, magnetycznych lub w masowej pamięci przenośnej.

Rozwój technologii i komunikacji, który nastąpił w ciągu kilku ostatnich dekad, wywarł ogromny wpływ na tempo, w jakim informacje, komunikaty audiowizualne oraz ludzie mogą się przemieszczać. Czas i przestrzeń stały się przemieszane, niespójne i mniej zrozumiałe. Obserwujemy schyłek, malejące znaczenie metanarracji (w rodzaju: religii, nauki, sztuki) oraz ich uniwersalnej, wszechstronnej i absolutnej wiedzy. Zanika sposób rozumienia historii jako linearnej sekwencji zdarzeń połączonych ze sobą w sposób przyczynowo-skutkowy. Tak dramatyczne przemiany technologiczne w stosunkowo krótkim czasie powodują automatyczne zmiany w ludzkiej świadomości, a ludzie stają się bardzo podatni na opiniotwórczy wpływ mediów.

Cywilizacja współczesna ulega przeobrażeniom, które obejmują technosferę, technologie komunikacyjne oraz organizacje życia społecznego. Cyfrowa rewolucja technologiczna wywołuje szereg zmian w funkcjonowaniu ludzkiego aparatu percepcyjnego, współtworzy przełom w kulturze początku XXI wieku oraz wytycza nowe drogi formułowania komunikatów audiowizualnych. Komunikaty obrazowe stanowią jedną z wielu sposobów kulturowych widzialności, odgrywają coraz większy udział w kształtowaniu społecznych wzorców estetycznych.

Dzięki technologiom cyfrowym obrazy stają się łatwo dostępne i transformowalne (Wenders, 1993). Każda kolejna kopia jest identyczna z oryginałem, obrazy stają się bardziej szczegółowe, piękniejsze, bardziej uwodzicielskie. Stają się jednak mniej wiarygodne, umożliwiają ingerencje w każdy najmniejszy atom obrazu, pozwalając na manipulowanie i fałszowanie ostatecznego efektu wizualnego. Obraz cyfrowy zakłóca stworzoną przez media analogowe relację pomiędzy rzeczywistością a rzeczywistością wtórną, opartą na mechaniczno-optycznym naśladownictwie efektu rzeczywistości. Stanowi jawne zakłócenie tego stanu, nową jakość formalną, która jest coraz bardziej zdystansowana, obca, zimna i sztuczna.

„Istota obrazów uległa z biegiem czasu całkowitej zmianie, od namalowanych oryginałów do produktów cyfrowego klonowania. Obrazy dojrzały w niewiarygodnym tempie i z taką samą prędkością uległy rozmnożeniu. Jesteśmy bombardowani obrazami tak jak nigdy przedtem w historii ludzkości. Bombardowanie to nie ustanie, przeciwnie – będzie coraz intensywniejsze. Żadna władza, żadna instytucja, żaden rząd nie przeszkodzi dalszemu rozszerzaniu się królestwa obrazów. Komputer pogłębia jedynie tę inflację. Ludzie przystosowali się do tej ewolucji. Widzą szybciej i szybciej pojmują związki wizualne. W wyniku tego inne zmysły ulegają osłabieniu. (...) Tak więc istnieje coraz więcej obrazów, które coraz bardziej się upowszechniają, i które zajmują coraz więcej miejsca w naszym życiu, są one nie tylko piękniejsze, lecz również, a może przede wszystkim, bardziej uwodzicielskie” (Wenders, 1993,s.99).

W konsekwencji współcześnie mamy do czynienia z postępującym kryzysem analogii, który został wywołany przez obrazy cyfrowe, obrazy syntetyczne i wirtualne. Obrazy zdradziły reprezentację świata realnego i reprezentują same siebie. Coraz częściej powstają obrazy, które negują ekwiwalencję pomiędzy znakiem i odniesieniem, przez co nie stanowią świadectwa rzeczywistości. W efekcie czego przestajemy ufać obrazom, które nie stanowią odbić i analogii świata, są przykładem „agonii realnego” (Baudrillard, 2005).

Rozwój technologiczny umożliwia tworzenie obrazów niematerialnych, które coraz częściej są wynikiem symulacji komputerowych, są konstruowane modele rzeczywistości w celu jej symulowania (a nie odbijania czy zastępowania). Taki obraz cyfrowy nie jest już nośnikiem prawdy i nie odsyła do rzeczywistości, lecz znaczy sam siebie. W ten sposób zostaje zerwana ciągłość funkcjonowania podstawowej przesłanki iluzji fotograficznej, kinematograficznej, utożsamiającej to co widzialne z tym, co realne. Obrazy wytworzone za pomocą technik komputerowych (symulacja, animacja, grafika komputerowa, triki oparte na technologiach cyfrowych) dążą do stanowienia iluzji, a jednocześnie wprowadzają nowe figury widzenia. Obrazy te odgrywają coraz większy udział w kształtowaniu społecznych wzorców estetycznych. Nieuchronnie zbliża się koniec doby reprezentacji w kulturze i nadchodzi początek symulowanej wirtualności wideogramu, hologramu oraz innych obrazów wytworzonych w technologii cyfrowej. Holografia wydaje się zwiastować zmierzch ekranów projekcyjnych i emisyjnych, na miejsce których pojawią się symulakra oraz światło-rzeczy (Gwóźdź, 1997).

Obrazy cyfrowe wytwarzają innego rodzaju mentalne obrazy u odbiorców w porównaniu z klasycznymi mediami analogowymi (Manovich, 2006). Rozrywają fizyczną relację pomiędzy medium a treścią (np. obrazem), którą to medium przenosi. Stanowią niewidzialne, zmagazynowane zbiory nieciągłych, dyskretnych danych, które są w dowolny sposób manipulowalne. Nowe media cyfrowe pozwalają na czynienie widzialnym za pośrednictwem obrazów nie tylko tego co istnieje i da się odzwierciedlić, ale także tego co jest obrazem fikcji i manipulacji. Obrazy cyfrowe stanowią kolejny krok w realizacji procesów dekonstrukcji obrazu, podważania jego mimetycznych funkcji, gwarancji podobieństwa. Są to praktyki, które niejednokrotnie były podejmowane na szeroką skalę przez reprezentantów poszczególnych ruchów awangardowych w pierwszej połowie XX wieku pod postacią techniki intermedialnych, techniki kolażu czy montażu.

Wzrasta fascynacja multimedialnością, eksponowaniem efektów specjalnych, wytwarzaniem sztucznej rzeczywistości wizualnej, hybrydalnych form na styku fotografii, filmu, telewizji, wideo oraz technik komputerowych, które poprzez symulowanie i animowanie umożliwiają osiągnięcie stanu wizualnych fantazji. Nowe technologie tworzenia komunikatów wizualnych oparte o paradygmat cyfrowy zapowiadają ewolucję percepcji oraz sposobu wykorzystywania obrazów. Media cyfrowe podważają wymogi i oczekiwania w stosunku do obrazów. Procesy hybrydyzacji mediów umożliwiają przekraczanie tradycyjnego sensu medium polegającego na tworzeniu obrazów – reprezentacji świata, obrazów-odbić, na rzecz wirtualnych przestrzeni wizualnych w dowolny sposób kształtowanych i manipulowanych. Mamy do czynienia z koegzystencją różnych mediów i komunikatów wizualnych, które oddziałują na siebie wzajemnie, tworząc łańcuchy sprzężeń, cytatów i odniesień – pod powłoką obrazu tworzą pozory bytu. O obliczu współczesnej kultury stanowią obrazy tworzone jako efekt symbolicznych praktyk symulacyjnych (Belting, 2007).

W ostatnich dekadach znacznie powiększa się otaczająca nas przestrzeń komunikatów wizualnych w stosunku do przestrzeni realnego świata. Nowe przestrzenie wizualne coraz częściej uwalniają się od obrazów analogii realności, mimetycznego odzwierciedlania i przedstawiają obrazy technologicznej fikcji. Obrazy syntetyczne, jako przejaw procesów digitalizacji kultury, stanowią nowy typ obrazowania, a tym samym wymagają nowej praktyki percepcyjnej. Wizualne fikcje przyjmujące postać wirtualną, a umożliwiając interaktywność powodują, że zatracamy

potrzebę doznawania iluzji i poczucie respektu wobec obrazów-symptomów gry i manipulacji.

Przestrzenie obrazów wirtualnych oferują możliwości wchodzenia w relacje interaktywne i zanurzanie się w przestrzeniach cyfrowej utopii. Nie stanowią, jak fotografia czy kino, medium pamięci obrazowej i wspomnienia, lecz umożliwiają nowe formy praktyk komunikacyjnych. Cyberspace, globalna sieć Internet, rzeczywistość wirtualna oferują uczestnikom niespotykane dotąd przestrzenie fantazji oraz wolności komunikacyjnej. Są przede wszystkim medium obecności, aktywności komunikacyjnej i współdziałania.

W XIX wieku ludzie obdarzeni spokojem i zdolnością do kontemplacji stworzyli technologie umożliwiające tworzenie niezliczonej ilości obrazów. Przemysł XXI wieku staje się przemysłem audiowizualnych informacji, który dostarcza potopu obrazów. Mechaniczne odbicia rzeczywistości, statyczne, monochromatyczne lub barwne fotografie, dynamiczne iluzje kinematograficzne nie wystarczają nowym pokoleniom wychowanym na komputerach i konsolach do gier wideo. Linearnie konstruowana narracja i taki sposób opowiadania historii nie spełniają dziś potrzeb ukształtowanych w środowiskach komputerowych cyfrowym pokoleniom. Media w klasycznej, znanej od dekad jednorodnej formule jako obrazy symboliczne (rysunek, malarstwo, rzeźba, grafika) oraz jako obrazy techniczne (fotografia, kino, telewizja) nie są w stanie zaspokoić pragnień i oczekiwań współczesnych odbiorców. Niemalże wszystko w ostatniej dekadzie podlega przededefiniowaniu, daleko idącej transgresji, zarówno w formie jak i w treści – media przekraczają ustanowione w przeszłości granice, stają się coraz bardziej niejednorodne i niespójne. Na co dzień coraz częściej mamy do czynienia z hybrydami medialnymi, kształtowanymi na styku wielu technik multimedialnych, technologii oraz praktyk artystycznej ekspresji.

W efekcie następujących procesów hybrydyzacji mediów w wielu wypadkach trudno dziś rozróżnić obrazy mimetyczne od obrazów syntezowanych, realizm mimetyczny od realizmu syntetycznego. Widz – odbiorca staje się aktywnym uczestnikiem dialogu, użytkownikiem cyfrowych technik kreacji, współtwórcą dzieła, interaktywnym odbiorcą.

Cyfrowy status tekstów kulturowych powoduje, że forma i treść podlegają daleko idącej hybrydyzacji. Przenikają się przez dekady wypracowywane style i gatunki oraz poszczególne media:

- fotografia staje się grafiką komputerową, cyfrowym malarstwem

- kino staje się animacją komputerową, cyfrowym środowiskiem interaktywnym
- gra wideo staje się inteligentnym, interaktywnym środowiskiem fabularnym
- portale Internetowe stają się nową multimedialną książką.

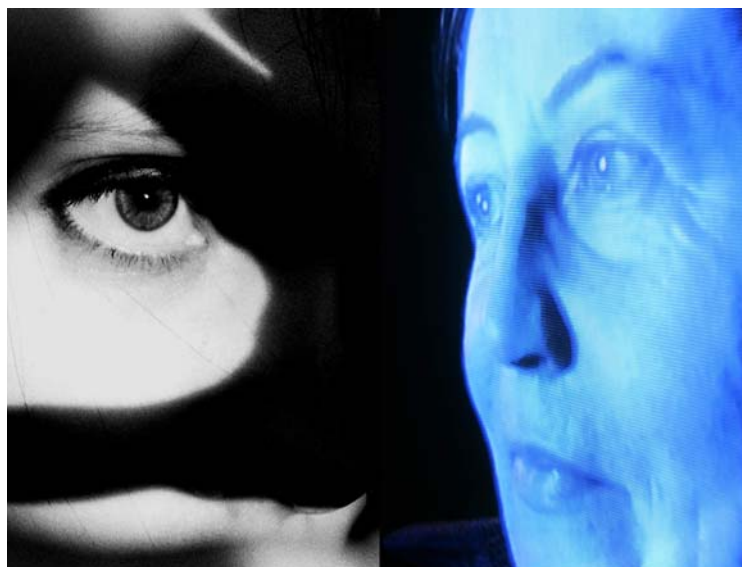
Współcześnie obrazy coraz częściej przyjmują postać wirtualnych powierzchni cyfrowych danych, charakteryzują się zmienną estetyką, niematerialnością, efemerycznością i taktylnością. Miejsce dawnego procesu naśladowania coraz częściej zajmują procesy kreowania sztucznych przestrzeni wizualnych. Mamy do czynienia ze zjawiskami wizualnego iluzjonizmu otrzymywanymi na drodze mechaniczno-optycznej rejestracji lub generowania przez komputer realistycznych syntetycznych środowisk wizualnych. Dawne formy materialnych i trwałych obrazów symbolicznych (artefakty wyrażające określone idee i intencje autorów) oraz materialne obrazy technicznej rejestracji (obiektywne dokumenty fragmentów otaczającego świata) są zastępowane immaterialnymi i efemerycznymi pulsacjami światła na ekranach monitorów i wyświetlaczy (obiektywnych wizualizacji świata realnego lub przestrzeni kreacji wyobraźni człowieka i maszyny).

Jako interfejsy – obrazy oczekują na naszą aktywność i działanie, w wyniku którego umożliwiają wędrówkę w obrębie struktury ukształtowanej jako interaktywna sieć wzajemnych relacji i powiązań pomiędzy poszczególnymi elementami. Obrazy – symboliczne ślady świata myśli i wyobraźni oraz mechaniczne i realistyczne odbicia świata realnego, coraz częściej pełnią funkcje obrazów interfejsów, narzędzi nawigacji, eksploracji i oddziaływania na inne elementy świata wirtualnego lub realnego.

Nowe technologie umożliwiają tworzenie obrazów elektronicznych, cyfrowych, które są niezwykle sugestywne, czarujące, uwodzące (Wenders, 1993). Krótko po obejrzeniu wielu z nich w naszych oczach nie pozostaje trwały ślad. Można by powiedzieć, że to rodzaj obrazów zapominanych. Coraz trudniej odróżnić prawdę od fałszu, szczerą ekspresję od wykalkulowanej manipulacji. Po kilku chwilach zauroczenia świadomie przestajemy ufać obrazom cyfrowym, zwracamy się ku elementarnym obrazom symbolicznym, ku słowom. Obrazy analogowe stanowią przykład obrazów materialnych, trwałych, niezapomnianych. Obrazy elektroniczne, cyfrowe nie istnieją jako całość, jako stabilna i trwała forma materialna. Stanowią

zbiory danych, które rodzą się tylko na krótką chwilę, konstruuja mozaiki i linie, tkając efemeryczne przestrzenie wizualne.

Poniższa ilustracja przedstawia dwie generacje obrazowania – obraz fotografii oraz obraz wideo – projekcję ekranową.



Ilustracja 24

Janusz Musiał, Oko – fotografia i światło ekranu, fotografia, 2002-2006 (ze zbiorów autora)

Te dwa rodzaje obrazów posiadają zupełnie inną tożsamość – obrazy analogowe i obrazy cyfrowe to zupełnie różne sposoby postrzegania, doświadczania i opowiadania o otaczającym świecie. Obrazy cyfrowe tworzą nowy język mediów, który charakteryzuje się własnymi cechami. W tym wypadku mamy do czynienia z przejściem od obrazu-fotografii do obrazu-informacji. Powoduje to, że taki obraz cyfrowy można poddawać nieskończonym wręcz procesom manipulacji i przekształceń, a kopiowanie nie wpływa na pogorszenie jego jakości. W efekcie nie jesteśmy w stanie określić, co na takim obrazie jest jeszcze prawdziwe, a co już prawdą nie jest. Ztraca się pojęcie oryginału, obrazu negatywu, który jednoznacznie wskazywałby i odsyłał do prawdy. W wypadku cyfrowych obrazów elektronicznych pojęcie prawdy przestaje mieć znaczenie, przestaje istnieć. Dziś wszystko jest względne, niemalże niczego nie

można być pewnym, coraz częściej mamy do czynienia z obrazami, które nie podlegają pojęciu prawdy (Krzemień-Ojak, 1997).

Nieuchronnie zbliża się koniec doby reprezentacji w kulturze i nadchodzi początek symulowanej wirtualności wideogramu, hologramu oraz innych obrazów wytworzonych w technologii cyfrowej. Holografia wydaje się zwiastować zmierzch ekranów projekcyjnych i emisyjnych, na miejsce których pojawią się symulakra oraz światło-rzeczy (Gwóźdź, 1997). Obecnie mechaniczny proces odwzorowania rzeczywistości (media analogowe) jest zastępowany przez cyfrowe generowanie światów jako efekt wizualizacji algorytmów (media cyfrowe), które znoszą referencyjny związek między światem realnym a jego obrazem. Żyjemy w okresie przekształcania się cywilizacji reprodukcji w cywilizację symulacji komputerowych.

Charakterystyczną cechą kultury współczesnej jest dematerializacja tekstów, obrazów, która polega na minimalizowaniu udziału materialnego budulca przy ich tworzeniu (Gwóźdź, 1997). Obrazy techniczne (telewizja, wideo, komputer) nie dysponując obiektywnym podłożem, są rzutowane w przestrzeń. Takie niematerialne pola postrzegania zastępują tradycyjne obrazy materialne i stanowią przykład transformacji od koloru do światła, od pigmentu do piksela, od ekranu-zwierciadła poprzez ekrany-monitory, aż po ekrany-hologramy. Obecnie techniki komunikowania przestają służyć przenoszeniu znaczeń, tworzą nowe stany świadomości, stanowią proces konstruowania sensów ofert medialnych. Obrazy elektroniczne – wideogramy, będące efektem teraźniejszości, charakteryzują się niematerialnością – brakiem obrazu jako nośnika, a dzięki świecącej lampie kineskopowej umożliwiają bezcielesny kontakt oka widza z obrazem wygenerowanym na ekranie (Kluszczyński, 2001).

Aktualnie nasz kontakt z otoczeniem w znacznym stopniu jest zapośredniczony przez obrazy, które są wszechobecne. Każdego dnia spotykamy się z prawdziwą lawiną komunikatów obrazowych. Dzięki rozwojowi nowych technologii tworzenia obrazów, takich jak fotografia, kino, telewizja, komputer, mamy dziś do czynienia z percepcją świata jako obrazu, który jest tworzony przez inne obrazy.

„W przeszłości ludzie zawierzyli rozumowi i w jego imieniu próbowali zmienić świat. Dziś człowiek zawierzył obrazom, które wyemancypowały się z rozumu, i które znoszą dystans pomiędzy podmiotem, a przedmiotem poznania. Wydaje się, że wywołany przez totalną synergię

mózgu i maszyny jutrzejszy kryzys obrazowości, może być początkiem obrazów bez obrazów-symulacji, a końcem obrazów-odwzorowań” (Gwóźdź, 1997, s.184).

Dynamiczny rozwój technologii cyfrowej przyczynia się do szeregu zmian w odniesieniu do medium fotografii, które obserwujemy w pierwszej dekadzie XXI wieku. Fotografia analogowa, medium obiektywnej rejestracji i odwzorowywania świata, jest zastępowana przez fotografię cyfrową, która daje możliwości wizualizacji wyobraźni człowieka, wymyślonych koncepcji i scenariuszy. Miejsce i przedłużenie aparatu fotograficznego coraz częściej zajmuje komputer wraz z cyfrowym instrumentarium, umożliwiając dowolne kształtowanie wizualnych przestrzeni.

Fotografia stanowi przykład niezwykle elastycznego, podatnego na procesy hybrydyzacji medium, co przejawia się w integracji ukształtowanych przez dekady konwencji formalnych, technicznych i estetycznych różnych mediów (malarstwa, grafiki, fotografii, kina, telewizji, interaktywnych mediów cyfrowych). W kontekście mediów cyfrowych przyjmuje immaterialną postać, staje się wirtualną powierzchnią obrazową, której możemy przyporządkować szereg nowych funkcji i zadań. Jako obraz-interfejs fotografia jest narzędziem nawigacji i eksploracji, umożliwia oddziaływanie na inne obiekty medialne oraz na obiektywnie istniejącą rzeczywistość.

Reakcją na intermedialne relacje medium jest koncepcja fotografii autonomicznej, której jednym z przykładów jest fotografia postmedialna. Konwencja przekracza granice swej medialności (funkcji mediacji pomiędzy światem i człowiekiem), koncentruje się na własnych (potocznie traktowanych jako marginalne), autonomicznych cechach, które wykorzystuje do tworzenia fenomenów wizualnych.

Aktualnie fotografia lokuje się na przecięciu różnych mediów, stylów i technologii. Jako przedmiot odniesienia obiera świat realny lub wirtualne przestrzenie danych komputerowych oraz uniwersa wyobraźni autora. Będąc techniką artystycznej ekspresji uwzględnia stosunek autora do przedmiotu przedstawienia, może uosabiać obiektywną rejestrację i dokumentację oraz subiektywną kreację i transformowanie wybranych motywów.

Media cyfrowe dokonują zasadniczych przemian w odniesieniu do statusu autora – fotografa. W efekcie miejsce człowieka z aparatem zajmuje człowiek z instrumentarium sprzężonym z komputerem, który staje się metamedium tworzenia i przetwarzania wszelkich tekstów kulturowych. Fotograf staje się twórcą

multimedialnym, posiada szereg kompetencji z zakresu informatyki, programowania, edycji, i znacznie mniejsze – z obszaru sztuki, estetyki, fizyki czy chemii.

Tworzenie nowych obrazów stanowi jedną z możliwych opcji opowiadania o świecie, natomiast coraz bardziej popularne jest operowanie na materiałach już istniejących. Proces twórczy polega na łączeniu istniejących tekstów kulturowych, obrazów, słów, dźwięków. Coraz częściej jest oparty na modyfikacjach istniejących danych, a twórca nie kreuje nowych światów od podstaw. Staje się funkcjonariuszem, projektantem ingerującym w parametry techniczne, algorytm czy program. Aparaty i urządzenia symulują myślenie w sensie gry kombinacyjnej. Mechanizują nasze procesy mentalne do tego stopnia, że ludzie przestają być kompetentni i zawierzają ich działaniu. Potrafią grać szybciej i bezbłędnie z symbolami. Coraz częściej człowiek występuje jedynie w funkcji gry, przyjmując rolę funkcjonariusza (Flusser, 2005).

Cyfrowy status mediów, automatyzacja procesów twórczych oraz przestrzenie wirtualne (sieć Internet, gry komputerowe, interaktywne płyty CD/DVD) powodują, że coraz częściej stosowane są strategie odwołujące się do uprzednio istniejących tekstów, techniki w rodzaju miksu, kolażu, brikolażu, remiksu. W efekcie obcujemy z szeregiem cytatów, modyfikacji i wariantów istniejących wcześniej kulturowych tekstów. Lawinowo narasta liczba komunikatów audiowizualnych, które coraz częściej przyjmują postać wirtualną. Wchodzą w szereg wzajemnych relacji i powiązań z innymi obiektami medialnymi, przez co umożliwiają nawigację.

Komunikacyjny model zachowania ulega daleko idącym przemianom, a komunikacja coraz częściej przybiera formę interaktywnego dialogu. Klasyczny przykład widza zastępuje odbiorca-użytkownik (zajmuje postawę aktywną w obrębie struktury utworu, poprzez nawigację nadaje indywidualny sens i znaczenie w kontekście zaprogramowanych elementów). Widz jako odbiorca-użytkownik staje się współtwórcą dzieła. W wypadku mediów cyfrowych często mamy do czynienia z brakiem jednego, określonego przez nadawcę tekstu, komunikatu. Jest on zastępowany przez kontekst, który przybiera różne formy przy każdorazowej aktualizacji i próbie odczytania przez różne osoby. Użytkownicy komunikują się ze sobą, wchodzą w relacje z programem, modyfikują mechanizmy przekazu, w sposób aktywny tworzą nowe znaczenia.

Ekspansja multimediiów elektronicznych w dziedzinie sztuki tworzy nową sytuację: oferuje nowe możliwości kreacji twórczej (tworzy nową estetykę) oraz określa nowy rodzaj postawy odbiorcy (Wilkoszewska, 1999). Miejsce widza

kontemplującego, poszukującego wrażeń natury estetycznej, które powstają poprzez kontakt z dziełem, zajmuje widz-uczestnik będący uwikłanym w splot projekcji, identyfikacji, interakcji i niejednokrotnie sam zajmuje postawę współkreatora. W obrazach elektronicznych techniki reprodukcji rzeczywistości są zastępowane swobodą kreacji, nieskrępowaną grą przemian form, barw i wyobrażeń. Media cyfrowe stanowią technologiczne podłoże zachodzących przemian w obszarze technologii, estetyki oraz umiejętności.

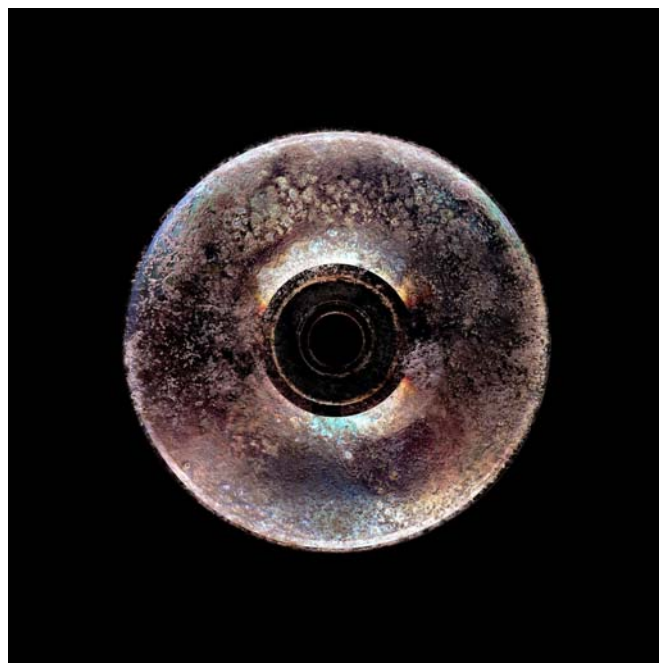
Historycznie nadrzędną rolę oka ludzkiego jako podstawowego zmysłu zastępują nowe technologie wizualne, w których obraz przestaje mieć odniesienie do optycznie postrzeganego świata rzeczywistego. Rozwijające się nowe technologie narzucają nowe modele percepcji, do których dostosowują się podstawowe procesy komunikacji społecznej. Nowe technologie i media (technologia cyfrowa, Internet, interaktywność) kreują nowego uczestnika przekazów multimedialnych i hipermedialnych. Otwierają przed widzami nowe poziomy narracji nielinearnej, możliwości interakcji, nawigacji nieskończonej ilości dostępnych komunikatów, które odwołują się do przedstawień obrazowych pochodzenia fotograficznego oraz syntetycznych obrazów kreacji komputera (Krzemień-Ojak, 1997).

Każda nowa technika stanowiąca przedłużenie naszego ciała kreuje nowy świat, wyzwala nowe pragnienia ciągłego korzystania i stałego zaspokajania zmysłów, oferuje szereg nowych szans i zagrożeń zarówno dla twórców, jak i odbiorców. Konstruujemy techniczne przedłużenia naszych ciał, wzmacniając i przedłużając w ten sposób nasze zmysły i samych siebie. Obecnie jesteśmy świadkami procesu triumfalnej ekspansji techniki i technologii we wszystkich sferach życia. Techniczna trauma, oszołomienie nowoczesnością prowadzi w konsekwencji do dobrowolnego i entuzjastycznego zniewolenia człowieka wynalezionymi przez siebie technologiami (McLuhan, 2004).

Warty podkreślenia jest fakt, że bez względu na pojawiające się kolejne nowe technologie ludzkie ciało pozostaje w realnym świecie i jest właściwym miejscem wrażeń wizualnych, obrazów, za pomocą których komunikujemy się ze światem realnym bądź wirtualnym. Mamy do czynienia z egzystencją wyobrażeniową rozgrywającą się w ludzkiej mentalności, która jest inspirowana przez obrazy zewnętrzne.

„W perspektywie antropologicznej człowiek jawi się nie jako „pan i władca” swoich obrazów, ale – a to coś zupełnie innego – jako „miejsce obrazów”, które okupują jego ciało: jest wydany na łup obrazom, które sam wytworzył, nawet wtedy, gdy stale ponawia próby zapanowania nad nimi” (Belting, 2007,s.13).

Poniższa ilustracja pochodzi z cyklu fotografii tematyzujących problematykę archeologii mediów cyfrowych.



Ilustracja 25

Janusz Musiał, Medialna planeta - Archeologia nowych mediów (CD/DVD + światło), fotografia, 2005-2007 (ze zbiorów autora)

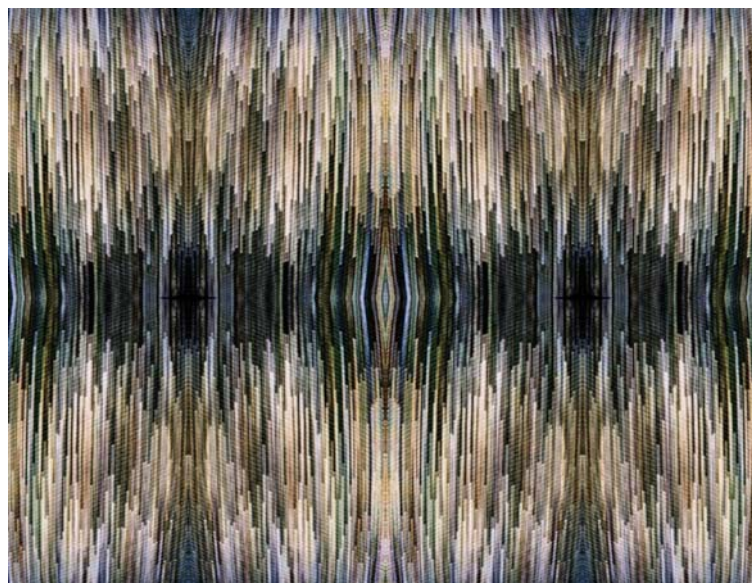
Stajemy się wyalienowanymi koczownikami tego świata, nie poszukujemy już związku pomiędzy obrazami a rzeczywistością. Przestaje być ważne genetyczne zakorzenienie obrazów w określonej rzeczywistości. Za naturalne środowisko swojej egzystencji przyjmujemy świat wyalienowanych obrazów, obrazów odwzorowań i symulacji, które tworzą pejzaż kultury współczesnej. W niedługiej perspektywie spełni się przepowiednia, proroctwo zapowiadające erę stanu hiperinflacji obrazów. Medialny raj, będący harmonią kultury słowa, obrazu, dźwięku stopniowo jest zakłócany i ulega nieodwracalnej metamorfozie (Wenders, 1993).

Progresja mediów obrazowania mechanicznego na linii fotografia, film, telewizja, wideo tworzy model stopniowego zaniku poczucia odpowiedzialności i moralności twórców za kreowany przekaz, same zaś obrazy są pozbawione zakotwiczenia i odniesienia do świata realnego. Jesteśmy świadkami utraty tożsamości formalnej i gatunkowej poszczególnych mediów, procesów alienacji obrazów, stających się jedynie informacją ikoniczną, którą można w dowolny sposób transformować i programować.

Coraz częściej mamy do czynienia z cywilizacyjnym spektaklem kodowania doskonałych iluzji, obrazami amoralnymi, areligijnymi, ze stanem medialnej ekstazy zapoczątkowanym przez wynalezienie medium mechaniczno-optycznej rejestracji rzeczywistości – fotografii. Obrazy elektroniczne wydają się niezwykle miłe, przyjemne i niewymagające. W efekcie efemeryczne, ulotne, płynne i nieskończone. Przekraczając kolejne granice pogrążają widza w szczególnej atmosferze, w nieustających procesjach wizualnych zachwytów i uniesień, kolejnych falach nieuchwytnych obrazów zapomnienia. W konsekwencji lawinowo rosnąca konsumpcja i upowszechnianie komunikatów wizualnych pozbawia ludzi realnych pragnień i pożądań. Społeczeństwa stają się nieautentyczne, zafałszowane, a wszelkie zaspokojenie czerpiemy poprzez obcowanie z komunikatami medialnymi (Pontremoli, 2006).

"Dzisiaj obrazy są bardziej żywe niż ludzie. Jedną z cech naszego świata jest być może to odwrócenie: że żyjemy według uogólnionych wyobrażeń. (...) wszystko przekształca się w obraz, tylko obrazy istnieją, tylko obrazy są produkowane i nabywane. Wszelką rozkosz czerpiemy za pośrednictwem obrazu, oto wielka przemiana" (Barthes, 1996,s.199-200).

Poniższa ilustracja obrazuje nieskończone ilości strumieni wizualnych komunikatów oraz symboliczny status kultu, jaki im przypisujemy.



Ilustracja 26

Janusz Musiał, Ołtarze medialne – deszcz medialny, fotografia, 2004-2006 (ze zbiorów autora)

We współczesnej kulturze obserwujemy dynamiczny proces wyobcowania ludzi oraz analogicznie ich wytworów. Stajemy się pozbawionymi korzeni nomadami, coraz częściej zamieszkujemy wirtualne przestrzenie masowej wyobraźni, operujące uniwersalnym językiem, systemem wartości i modeli konsumpcji. Przestrzenie te stają się samowystarczalnymi uniwersumami, bytem samym w sobie, a my przez analogie tracimy naszą pierwotną tożsamość. Stajemy się wyalienowanymi koczownikami uniwersum obrazów. Wedle myśli Platona ludzie przestali zwracać się ku ideom, nie zadowala ich również życie wśród rzeczy. Obecnie znajdują spełnienie żyjąc w wizualnym uniwersum niematerialnych namiastek świata i rzeczy, obrazów-analogii i obrazów-symulacji.

BIBLIOGRAFIA

Bibliografia

- BARTHES ROLAND, Światło obrazu, Wydawnictwo KR, Warszawa, 1996
- BARTHES ROLAND, GILBERT DURAND, Wizje pluralizmu kultury, Wydawnictwo Naukowe AP, Kraków, 1999
- BAUDRILLARD JEAN, Symulakry i symulacja, Wydawnictwo Sic!, Warszawa, 2005
- BAZIN ANDRE, Ontologia obrazu fotograficznego, w: tegoż: Film i rzeczywistość. Wybór tekstów, Warszawa, 1963
- BELTING HANS, Antropologia obrazu. Szkice do nauki o obrazie, TAIWPN Universitas, Kraków, 2007
- BENJAMIN WALTER, Dzieło sztuki w epoce możliwości jego technicznej reprodukcji. w: Estetyka i film, Warszawa, 1972
- BENJAMIN WALTER, Mała historia fotografii, w: Twórca jako wytwórca, Poznań, 1975
- BERGER JOHN, Sposoby widzenia, Dom Wydawniczy Rebis, Poznań, 1997
- BERGER JOHN, O patrzeniu, Fundacja Aletheia, Warszawa, 1999
- BIEDERMANN HANS, Leksykon Symboli, Muza SA, Warszawa, 2001
- BHANGAL, BODUR, McDERMOTT, Flash. Filmy i dźwięk. Techniki zaawansowane, Wydawnictwo Helion, Gliwice, 2002
- VON BRAUCHITSCH BORIS, Mała historia fotografii, Wydawnictwo Cyklady, Warszawa, 2004
- BUSZA JERZY, Dialogi fotografii, Centralny Ośrodek Metodyki Upowszechniania Kultury, Warszawa, 1990
- CHYŁA WOJCIECH, Kultura audiowizualna, Wydawnictwo Fundacji Humaniora, Poznań, 1999
- CZARTORYSKA URSZULA, Przygody plastyczne fotografii, Wydawnictwo Artystyczne i Filmowe, Warszawa, 1965
- CZARTORYSKA URSZULA, Fotografia - Mowa Ludzka. Perspektywy teoretyczne, Słowo/Obraz Terytoria, Gdańsk, 2005
- CZARTORYSKA URSZULA, Fotografia – Mowa Ludzka. Perspektywy historyczne, Słowo/Obraz Terytoria, Gdańsk, 2006
- DAVIS ERIC, TechGnoza. Mit, magia + mistycyzm w wieku informacji, Dom Wydawniczy Rebis, Poznań, 2002
- DEDERKO WITOLD, Przedmiot rzeczywisty i jego obraz, Centralny Ośrodek Upowszechniania Kultury, Warszawa, 1989

- DOBEK-OSTROWSKA BOGUSŁAWA (red.), Nauka o komunikowaniu. Podstawowe orientacje teoretyczne, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław, 2001
- DURKA PIOTR JERZY, Komputer. Internet. Cyfrowa rewolucja, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa, 2000
- DZIWORSKI BOGDAN, ŁUKASZEWICZ JERZY, Kino-oko. Warsztat operatora filmowego, Warszawa, 2006
- ELIADE MIRCEA, Obrazy i symbole, Wydawnictwo KR, Warszawa, 1998
- FEININGER ANDREAS, Nauka fotografii, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa, 1987
- FILICIAK MIROSŁAW, Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa, 2006
- FLUSSER VILEM, Gest wideo, w: Gwóźdź Andrzej (red.), 1997a
- FLUSSER VILEM, Ku filozofii fotografii, Akademia Sztuk Pięknych, Katowice, 2005
- FRIZOT MICHEL, A New history of photography, Könemann, Köln, 1998
- FRONT MARIUSZ, Sztuka interfejsów, w: Interfejsy sztuki, Porczak Antoni (red.), Akademia Sztuk Pięknych w Krakowie, Kraków, 2008
- FRUTIGER ADRIAN, Człowiek i jego znaki, Wydawnictwo Do Optima, Warszawa, 2003
- GIŻYCKI MARCIN, Koniec i co dalej? – szkice o postmodernizmie, sztuce współczesnej i końcu wieku, Słowo/obraz terytoria, Gdańsk, 2001
- GIŻYCKI MARCIN, Słownik kierunków, ruchów i kluczowych pojęć sztuki drugiej połowy XX wieku, Słowo/obraz terytoria, Gdańsk, 2002
- GOBAN-KLAS TOMASZ, Zarys historii i rozwoju mediów, Wydawnictwo Naukowe AP, Kraków, 2001
- GOBAN-KLAS TOMASZ, Cywilizacja medialna. Geneza, ewolucja, eksplozja, Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne Spółka Akcyjna, Warszawa, 2005
- GOŁASZEWSKA MARIA, Estetyka pięciu zmysłów, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa-Kraków, 1997
- GOMBRICH ERNST H., Sztuka i złudzenie. O psychologii przedstawiania obrazowego, Warszawa, 1981
- GOMBRICH E. H., O sztuce, Wydawnictwo Arkady, Warszawa, 1997
- GRILL TOM, SCANLON MARK, Photographic composition, Fountain Press Limited, Berkshire, England, 1984
- GWÓŹDŹ ANDRZEJ (red.), Prędkość i przyjemność. Kino i telewizja w dobie symulacji elektronicznej, Wydawnictwo Szumacher, Kielce, 1994
- GWÓŹDŹ ANDRZEJ, Obrazy i rzeczy, TAIWPN Universitas, Kraków, 1997

- GWÓŹDŹ ANDRZEJ (red.), Pejzaże audiowizualne. Telewizja – wideo – komputer, TAIWPN Universitas, Kraków, 1997a
- GWÓŹDŹ ANDRZEJ (red.), Współczesna niemiecka myśl filmowa. Antologia. Od projektora do komputera, Wydawnictwo Śląsk, Katowice, 1999
- GWÓŹDŹ ANDRZEJ (red.), Widzieć, myśleć, być – technologie mediów, TAIWPN Universitas, Kraków, 2001
- GWÓŹDŹ ANDRZEJ, ZAWOJSKI PIOTR (red.), Wiek ekranów – przestrzenie kultury widzenia, Rabid, Kraków, 2002
- GWÓŹDŹ ANDRZEJ, Technologie widzenia, czyli media w poszukiwaniu autora: Wim Wenders, TAIWPN Universitas, Kraków, 2004
- HARCIAREK MIROSŁAW, Holografia mózgu. Spostrzeganie jako proces holograficzny, Śląsk Wydawnictwo Naukowe, Katowice, 2002
- HAYNES BARRY, CRUMPLER WENDY, Photoshop 5, Wydawnictwo RM, Warszawa, 1999
- HEIDEGGER M., Czas światobrazu, 1977
- HELMAN ALICJA, Estetyka i film, Warszawa, 1972
- HELMAN ALICJA (red.), Obraz, w: Słownik pojęć filmowych. Tom 6, Wrocław, 1994
- HENDRYKOWSKI MAREK, Język ruchomych obrazów, Ars Nowa, Poznań, 1999
- HOPFINGER MARYLA (red.), Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku – antologia, Oficyna Naukowa, Warszawa, 2002
- HOPFINGER MARYLA, Doświadczenia audiowizualne – o mediach w kulturze współczesnej, Wydawnictwo Sic!, Warszawa, 2003
- HORDZIEJ KAROL, w: Materiały Festiwalowe, I Ogólnopolski Festiwal Fotografii Otworowej, Jastrzębie Zdrój, 2005
- JANKOWSKA MAŁGORZATA, Film artystów. Szkice z historii filmu plastycznego i ruchu fotomedialnego w Polsce w latach 1957-1981, Wydawnictwo Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń, 2002
- JENKINS HENRY, Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa, 2007
- JONAK ŁUKASZ, MAZUREK PAWEŁ, TARKOWSKI ALEK [red.], Re:internet – społeczne aspekty medium, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa, 2006
- KACZOROWSKI BARTŁOMIEJ (red.), Teatr i film – encyklopedia, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa, 2000
- KACZOROWSKI BARTŁOMIEJ (red.), XX wiek – encyklopedia, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa, 2001

- KĘPIŃSKA ALICJA, Sztuka w kulturze płynności, Wydawnictwo Galerii Miejskiej Arsenał, Poznań, 2003
- KIERUS WŁODZIMIERZ, Stwory w wirtualnym śnie, w: Camer@obscura. Historia, teoria i estetyka fotografii Nr 3-4(5-6)
- KLUSZCZYŃSKI RYSZARD W., Film, wideo, multimedia – sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej, Instytut Kultury, Warszawa, 1999
- KLUSZCZYŃSKI RYSZARD W., Społeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimedialna, Rabid, Kraków, 2001
- KOPALIŃSKI WŁADYSŁAW, Słownik symboli, Warszawa, 1990
- KRZEMIEN-OJAK SŁAW (red.), Kultura i sztuka u progu XXI wieku, Trans Humana, Białystok, 1997
- KUROPATWA KATARZYNA, RODE DAGMARA (red.), (Nie)obecne granice – szkice o obliczach transgresji, Rabid, Kraków, 2003
- LEWANDOWSKI ROMAN (red.), Kroki w historii grafiki, Stowarzyszenie Międzynarodowe Triennale Grafiki w Krakowie, Kraków, 2006
- LEWANDOWSKI ROMAN, Interfejs, czyli subiektywna i meandryczna historia kulturowych „luster”, w: Interfejsy sztuki, Porczak Antoni (red.), Akademia Sztuk Pięknych w Krakowie, Kraków, 2008
- LEWCZYŃSKI JERZY, Archeologia fotografii. Prace z lat 1941-2005, Wydawnictwo Kropka, Września, 2005
- MAGALA SŁAWOMIR, Szkoła widzenia, Akademia Sztuk Pięknych we Wrocławiu, Wrocław, 2000
- MANOVICH LEV, Język nowych mediów, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa, 2006
- MARGOLIS JOSEPH, Czym, w gruncie rzeczy, jest dzieło sztuki? Wykłady z filozofii sztuki, TAIWPN Universitas, Kraków, 2004
- MCLUHAN MARSHALL, Zrozumieć media. Przedłużenia człowieka, Wydawnictwa Naukowe i Techniczne, Warszawa, 2004
- MICHAŁOWSKA MARIANNA, Niepewność przedstawienia. Od kamery obskury do współczesnej fotografii, Wydawnictwo Rabid, Kraków, 2004
- MICHAŁOWSKA MARIANNA, Obraz utajony. Szkice o fotografii i pamięci, Galeria f5 i księgarnia fotograficzna, Kraków, 2007
- MICZKA TADEUSZ (red.), Przestrzeń, w: Słownik pojęć filmowych. Tom 9, Katowice, 1998

- MULLIGAN THERESE, WOOTERS DAVID, 1000 Photo Icons – George Eastman House, Benedikt Taschen Verlag AG, Koln, 2002
- MUSIAŁ JANUSZ, Komunikacja obrazowa – rola i znaczenie obrazów w życiu człowieka, Niepublikowana praca magisterska, napisana pod kierunkiem dr Bernadetty Buli, obroniona na Wydziale Radia i Telewizji im. Krzysztofa Kieślowskiego Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach, 2001
- MUSIAŁ JANUSZ, Nieobecne granice fotografii, Niepublikowana praca licencjacka napisana pod kierunkiem Profesora Jerzego Olka i obroniona na Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku, 2004
- NAISBITT JOHN, NAISBITT NANA, PHILIPS DOUGLAS, High Tech – High Touch, Wydawnictwo Zys i S-ka, Poznań, 2003
- NEGROPONTE NICHOLAS, Cyfrowe życie. Jak się odnaleźć w świecie komputerów, Książka i Wiedza, Warszawa, 1997
- NOWICKA EWA, Świat człowieka – świat kultury, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa, 2000
- OLECHNICKI KRZYSZTOF, Antropologia obrazu – fotografia jako metoda, przedmiot i medium nauk społecznych, Oficyna Naukowa, Warszawa, 2003
- OLECHNICKI KRZYSZTOF, Fotografia cyfrowa=śmierć fotografii? w: Camer@obscura. Historia, teoria i estetyka fotografii Nr 3-4(5-6)
- OSTROWICKI MICHAŁ, Dzieło sztuki jako system, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa-Kraków, 1997
- OSTROWICKI MICHAŁ, Wirtualne realis. Estetyka w epoce elektroniki, TAIWPN Universitas, Kraków, 2006
- OSTROWICKI MICHAŁ, Pomiedzy światami, w: Interfejsy sztuki, Porczak Antoni (red.), Akademia Sztuk Pięknych w Krakowie, Kraków, 2008
- PIETROZOLIN-SKOWROŃSKA BARBARA, Nowa Encyklopedia Powszechna PWN, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa, 1997
- PISAREK WALERY (red.), Słownik terminologii medialnej, TAIWPN Universitas, Kraków, 2006
- PONTREMOLI EDOUARD, Nadmiar widzialnego, Fenomenologiczna interpretacja fotogeniczności, Słowo/obraz terytoria, Gdańsk, 2006
- PORCZAK ANTONI (red.), Jak kontaktujemy się ze sztuką?, w: Interfejsy sztuki, Akademia Sztuk Pięknych w Krakowie, Kraków, 2008
- RONDUDA ŁUKASZ, Strategie subwersywne w sztukach medialnych, Wydawnictwo Rabid, Kraków, 2006

- ROSENBLUM NAOMI, Historia Fotografii Światowej, Wydawnictwo Baturo Grafis Projekt, Bielsko Biała, 2005
- SITARKI PIOTR, Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej, Wydawnictwo Rabid, Kraków, 2002
- SOBOL ELŻBIETA (red.), Słownik wyrazów obcych, Wydawnictwo Naukowe PWN S.A., Warszawa, 1995
- SOBOTA ADAM, Szlachetność techniki – artystyczne dylematy fotografii w XIX i XX wieku, Wydawnictwo Naukowe SCHOLAR, Warszawa, 2001
- SOBOTA ADAM, Konceptualność fotografii, Galeria Bielska BWA, Bielsko Biała, 2004
- SOLF KURT DIETER, Fotografia, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa, 1991
- SONTAG SUSAN, O fotografii, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa, 1986
- SPROCCATI SANDRO (red.), Przewodnik po sztuce. Artyści i ich dzieła style i kierunki od XIV wieku do współczesności, Wydawnictwo Arkady, Warszawa, 2001
- STEPAN PETER, Icons of photography, Prestel Verlag, Munich – London – New York, 1999
- STRINATI DOMINIC, Wprowadzenie do kultury popularnej, Zysk i S-ka Wydawnictwo, Poznań, 1998
- STRZEMIŃSKI WŁADYSŁAW, Wybór pism estetycznych, TAIWPN Universitas, Kraków, 2006
- TAJBER ARTUR, Pomiędzy dwoma, w: Interfejsy sztuki, Porczak Antoni (red.), Akademia Sztuk Pięknych w Krakowie, Kraków, 2008
- TARKOWSKI ALEKSANDER, Zdjęcia szeroko otwarte. O fotografii w epoce remiksu, w: Camer@obscura. Historia, teoria i estetyka fotografii Nr 3-4(5-6)
- TOMASZCZUK ZBIGNIEW, Odwzajemnione spojrzenie. O fotografii otworkowej, Typoscript, Wrocław 2004
- TOMASZCZUK ZBIGNIEW, Łowcy obrazów – szkice z historii fotografii, Centrum Animacji Kultury, Warszawa, 1998
- TOMASZCZUK ZBIGNIEW, Świadomość kadru – szkice z estetyki fotografii, Wydawnictwo Kropka, Września, 2003
- TREPPA ZBIGNIEW, Całun Turyński. Fotografia niewidzialnego?, Wydawnictwo Słowo/Obraz, Warszawa, 2004
- WELSCH WOLFGANG, Sztuczne raje? Rozważania o świecie mediów elektronicznych i o innych światach, w: Zeidler-Janiszewska A., (red.) 1998

- WELSCH WOLFGANG, Nasza postmodernistyczna moderna, Warszawa, 1998a
- WENDERS WIM, w: Behlert Małgorzata (red), Wydawnictwo Secesja, Kraków, 1993
- WILKOSZEWSKA KRYSTYNA (red.), Piękno w sieci. Estetyka a nowe media, TAIWPN Universitas, Kraków, 1999
- WILKOSZEWSKA KRYSTYNA (red.), Estetyka czterech żywiołów, TAIWPN Universitas, Kraków, 2002
- WOJNECKI STEFAN, Pęknięcia ku symulacji, Arsenał Galeria Miejska w Poznaniu, Poznań, 1999
- WOJNECKI STEFAN, Fotografia – podwójna gwiazda kultury, Akademia Sztuk Pięknych w Poznaniu, Poznań, 2007
- ZASIECZNA BOŻENA, Zaginione cywilizacje, Muza S.A., Warszawa, 2000
- ZEIDLER-JANISZEWSKA A. (red.), Problemy ponowoczesnej pluralizacji kultury. Wokół koncepcji Wolfganga Welscha, Poznań, 1998
- ZAWOJSKI PIOTR, Elektroniczne obrazoświaty. Między sztuką a technologią, Wydawnictwo Szumacher, Kielce, 2000
- ZAWOJSKI PIOTR, Daniel Lee czyli hybrydyczność fotografii cyfrowej. Teoria i praktyka, w: Rocznik historii sztuki. Tom XXXI, Wydawnictwo Neriton, Warszawa, 2007
- ZDUŃSKA ALEKSANDRA, Cuda świata – przewodnik po skarbach cywilizacji, Oficyna Wydawnicza Multico, Warszawa, 1992

Spis ilustracji

1.	Rozwój poszczególnych form obrazowania w funkcji czasu (opracowanie własne)	13
2.	Bizon ok. 15 000 - 10 000 p.n.e. – malowidło jaskiniowe, Altamira, Hiszpania (Gombrich, 1997, s.41)	15
3.	Uproszczony schemat tworzenia się obrazu optycznego (Młodkowski, 1998, s.116)	18
4.	Nadar, Sarah Bernhardt, ok.1860 (Frizot, 1998, s.129)	22
5.	Athanasius Kircher, Zasada działania camera obscura, 1671 (Frizot, 1998, s.18)	23
6.	Janusz Musiał, Digital memory #2, fotografia, ?/2007 (ze zbiorów autora)	25
7.	Zbigniew Maciej Dowgiałło, Alpha Digital, Softimage 3D (Łoboda, 1997, s.1)	27
8.	Janusz Musiał, Ekrany światła – punkty, linie, impulsy, fotografia, 2004 (ze zbiorów autora)	42
9.	Otrzymywanie hologramu (Pietrozzolin-Skowrońska, 1997, t.2, s.794)	43
10.	Joseph Nicéphore Niepce, Widok z okna w Le Gras, 1826 (Frizot, 1998, s.21)	52
11.	Ewolucja estetyki fotografii w funkcji czasu (opracowanie własne)	78-79
12.	Tomasz Dobiszewski, Temporary_Internet_Files, fotografia cyfrowa, 2008 (ze zbiorów autora)	89
13.	Fujiwara Shimya, fotografia cyfrowa, 2008 (www.fujiwarashimya.com)	89
14.	Stefan Wojnecki, Obraz monitora, 1985 (ze zbiorów autora)	90
15.	Stefan Wojnecki, Cyberprzestrzeń, duogram, (obraz oglądany z dwóch punktów widzenia), 90x120cm, 1993 (ze zbiorów autora)	90
16.	Janusz Musiał, Interior – komnata snu (camera obscura), fotografia, 2004-2006 (ze zbiorów autora)	95
17.	Janusz Musiał, Całuny natury – woda (światłoczuły papier + światło + woda), fotografia, 2004/2005 (ze zbiorów autora)	95
18.	Stefan Wojnecki, Ślad cytatem, cytat śladem, emulsja fotograficzna na płótnie, 190x140cm, 1990-1992 (ze zbiorów autora)	96
19.	Stefan Wojnecki, Krzywe Baziera 2, wydruk, 2004 (ze zbiorów autora)	96
20.	Schemat sytuacji estetycznej (Gołaszewska 1985, s.55)	104
21.	Jerzy Lewczyński, Tryptyk znaleziony na strychu, fotografia, 1971 (ze zbiorów autora)	126
22.	Janusz Musiał, Digital memory #1, fotografia, ?/2007 (ze zbiorów autora)	127
23.	Janusz Musiał, Analogie i symulacje, fotografia, ?/2008 (ze zbiorów autora)	127
24.	Janusz Musiał, Oko – fotografia i światło ekranu, fotografia, 2002-2006 (ze zbiorów autora)	148
25.	Janusz Musiał, Medialna planeta – Archeologia nowych mediów (CD/DVD + światło), fotografia, 2005-2007 (ze zbiorów autora)	153
26.	Janusz Musiał, Ołtarze medialne – deszcz medialny, fotografia, 2004-2006 (ze zbiorów autora)	155

Wkładka 1 (Rozdział II – Ilustracja 11 – Ewolucja estetyki fotografii w funkcji czasu)

Wkładka 2 (Aneks – a. Człowiek wśród obrazów)

Wkładka 3 (Aneks – b. Światłoczuła klisza)

Wkładka 4 (Aneks – c. Cyfrowa mozaika)

Wkładka 5 (Aneks – d. Uniwersum cyfrowych widzialności)

Wkładka 6 (Aneks – e. Konsekwencje cyfrowej rewolucji dla kultury widzenia)